TAKAHASHI SHOTEN GAME BOOKS

Perfect Program Official Edition

RAYCRISIS™

公式パーフェクトプログラム
Perfect Program Official Edition

PERFECT CAPTURE PROGRAM! P.C.P



PlayStation

TAKAHASHI SHOTEN GAME BOOKS 高橋書店

発行／株式会社 タイトー
発売／株式会社 高橋書店

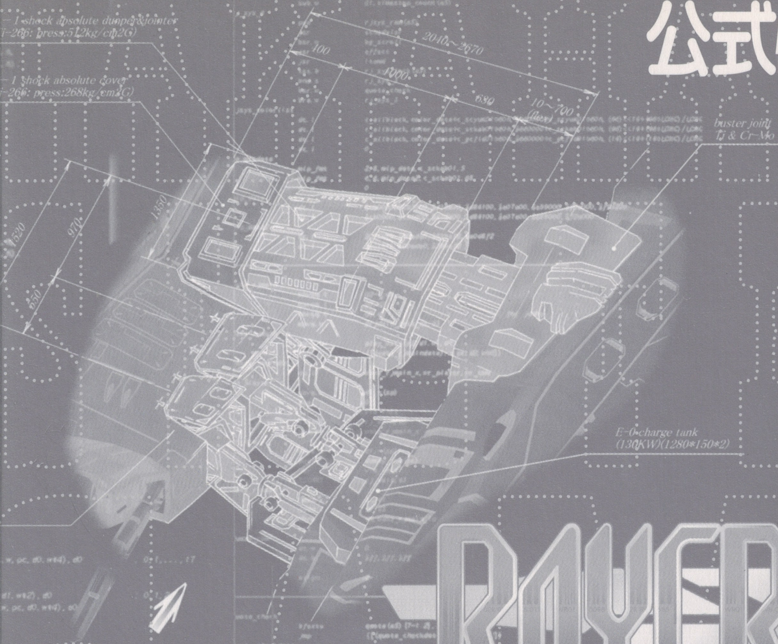
TAITO®

TAKAHASHI SHOTEN GAME BOOKS

Perfect Program Official Edition

公式パーフェクトプログラム

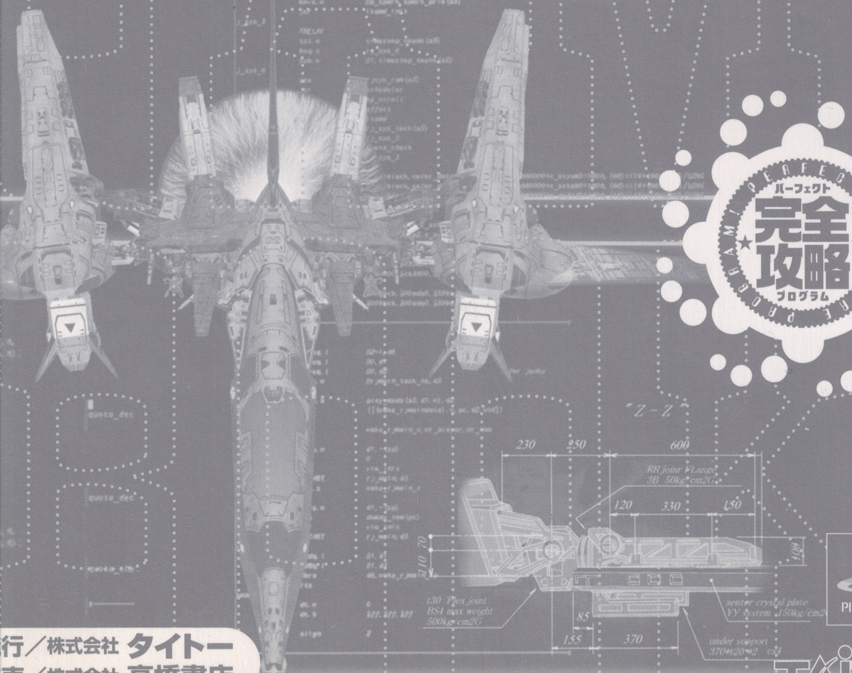
Perfect Program Official Edition



PERFECT CAPTURE PROGRAM! P.C.P

RAYCRISIS

Perfect Program Official Edition



PERFECT CAPTURE PROGRAM! パーフェクト 完全攻略 プログラム

PlayStation

行／株式会社 タイトー
売／株式会社 高橋書店

TAITO

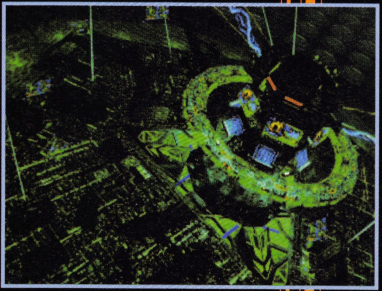
TAKAHASHI SHOTEN GAME BOOKS

高橋書店

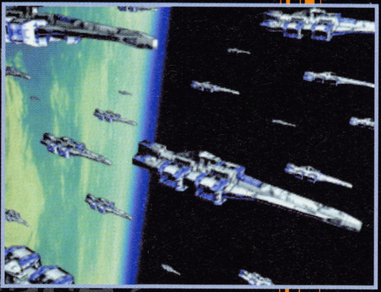

Perfect Program Official Edition
PERFECT CAPTURE PROGRAM! P.C.P.
RAYCRISIS
公式パーフェクトプログラム
Perfect Program Official Edition
GAME BOOKS
PERFECT CAPTURE PROGRAM!
パーフェクト
完全攻略
プログラム
TAKAHASHI SHOTEN GAME BOOKS
Perfect Program Official Edition
発行／株式会社 タイトー
発売／株式会社 高橋書店
Shooting Game Maniax
Operation
vs Con-Human
RAYCRISIS
Official
RAYCRISIS
PlayStation
TAKAHASHI SHOTEN GAME BOOKS
TAITO
高橋書店

PROLOGUE

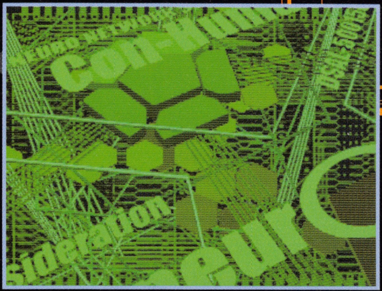
　世界中のコンピュータネットワークが連結され、人と機械の領域の境を埋める技術、ニューロネットワークシステム“Con-Human”が完成。
　それによって生み出された技術との連動により、世界は資源革命を迎え、機械世紀(M.C.＝Machinery Century)が始まった。
　増加する人口対策として惑星間航行技術を手にした人類は、惑星開拓に希望を託し、多くの船団を宇宙へ派遣し、探索を開始した。
　それから、約1世紀が経とうとしていた……。

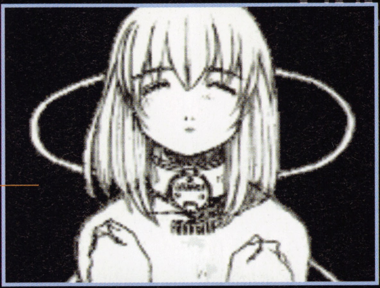


M.C.0098
　外宇宙探査船団の報告により、外惑星植民計画に適合する惑星は発見されず、計画は事実上凍結せざるを得なかった。
　このため、同時に並行して進んでいた衛星セシリアへの移民計画に、方針は一本化された。
　この結果は“Con-Human”に新たな人類存続の方法を模索させることとなり、「永久的な人類存続」という命題とその方法の欠落というパラドックスは、やがて“Con-Human”の異常動作の引き金となっていく……。



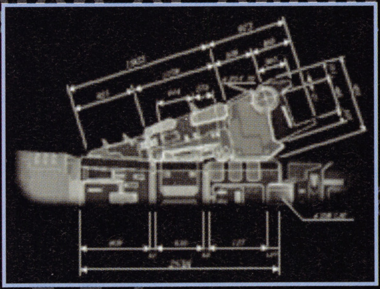
M.C.0108
　機械神経学者のレスリー・マクガイアは、クローンと“Con-Human”を接続し、有機体と無機体の整合性理論の実験をおこなっていた。
　しかし、その実験の途中で突然“Con-Human”が接続を拒否、クローンの意識体はネットワーク内にとりこまれてしまう。





実験の過程で“Con-Human”は人類存続の方法として、人類と機械との「融合」に新たな可能性を見い出し、意識と機械との「融合」から発生した擬似生命を守るべき種と判断。人類の排除(人体と意識の分離)を選択したのである。

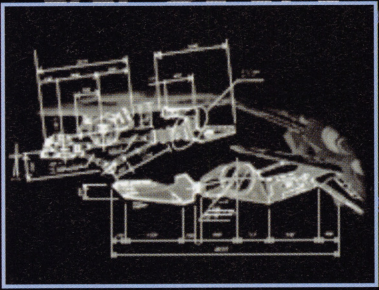
この実験の直後、“Con-Human”は世界中の軍事施設を用い、人類の大量虐殺を開始した。



暴走を食い止めるため、レスリー・マクガイアは自らも“Con-Human”に連結、ニューロネットワークとの接続媒体“Wave Rider”を使用し、ネットワーク内に侵入した。

擬似映像化されたネットワーク世界で、彼はクローンの意識体を発見する。

しかし、すでに意識体は新しい生命種として、自己保存のためにネットワークへの侵入者に対して無差別に殺戮を開始、最後の砦たる“Con-Human”の非常制御用プログラムをも侵食し始めていた。



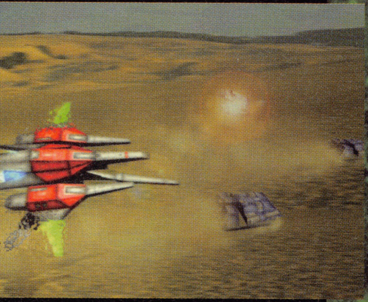
はたして、この暴走を食い止めることはできるのだろうか？

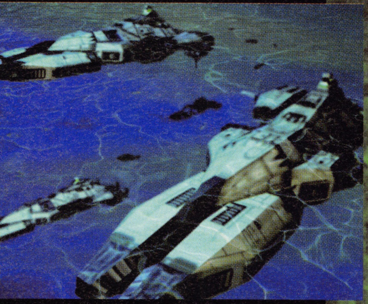
それとも……。

運命の分岐点は、すぐそこまで来ている……。









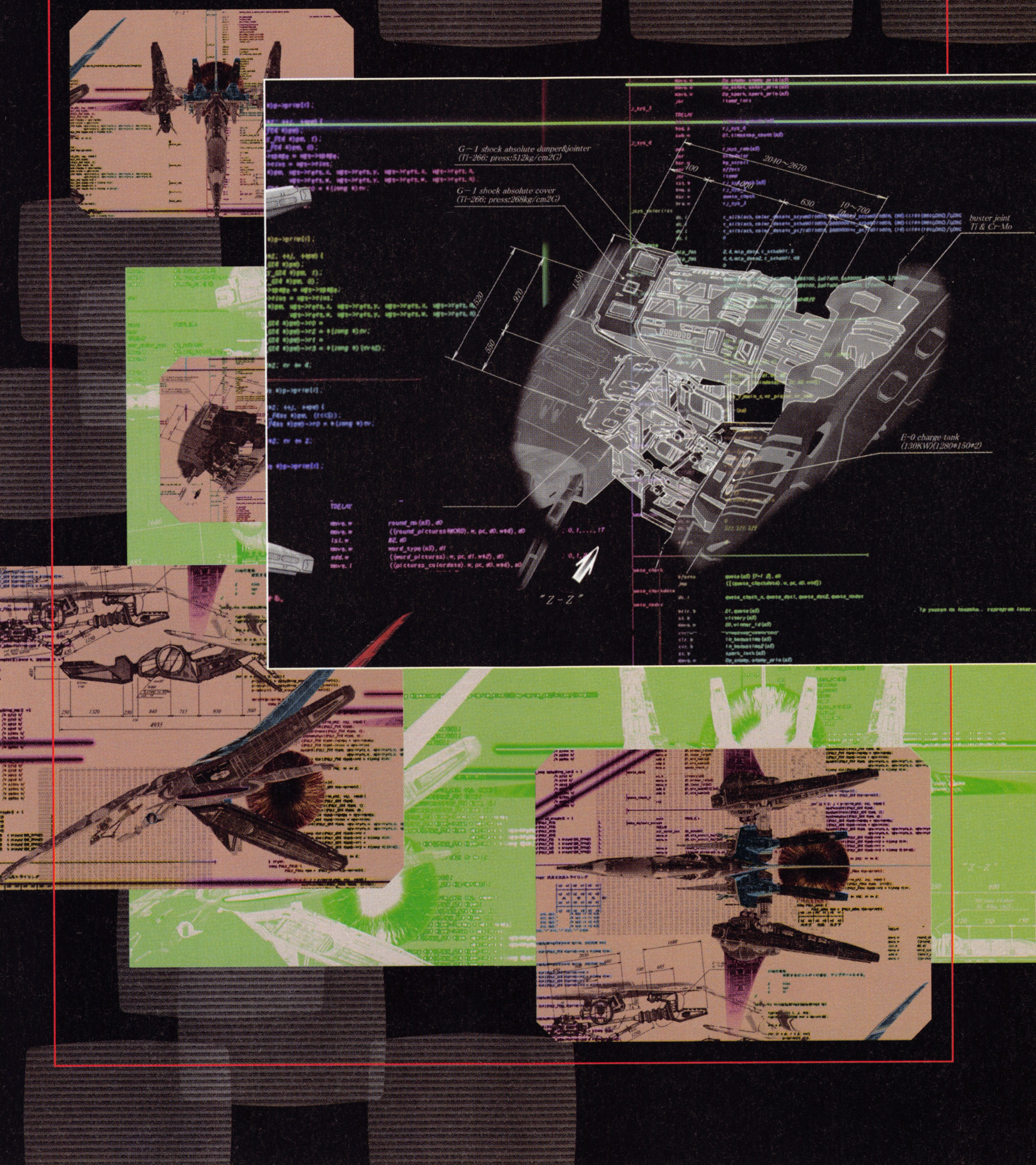


RAYCRISIS

CONTENTS

SYSTEM

システム紹介



BASIC OPERATION ■基本的な操作

まずは基本的な操作方法を把握しておこう。

アナログコントローラの操作

セレクトボタン
■ジャンプメニューの表示

□ボタン
■ショット攻撃

○ボタン
■スペシャルアタック（ボム）
■コマンドの決定

方向キー
■機体の操作
■コマンドの選択



×ボタン
■ロックオン攻撃
■コマンドのキャンセル

LED

左スティック
■機体の操作
■コマンドの選択

アナログモードスイッチ
■アナログモードへの切り換え

スタートボタン
■プレイの一時中断（ポーズ）

コントローラ



通常のコントローラもアナログコントローラと同様に操作できる。

その他の操作

ソフトウェアーリセット

スタートボタン、セレクトボタンを同時に押すと、ソフトウェアーリセットをかけることができるぞ。

プレイヤーカラーチェンジ

プレイヤーセレクト時に右記のボタンを押すと自機の色を変更できる。

L1ボタン……赤
L2ボタン……黄
R1ボタン……青
R2ボタン……銀

注意

※RAYCRISISはLEDの点灯/消灯にかかわらずコントローラが振動する。振動機能を切るには「OPTION MODE」で設定を変更しよう。
※アナログコントローラの左スティックは、アナログモードスイッチがON（LED点灯）のときのみ使用できる。
※これらの操作はデフォルト状態のもの。

画面の見方

RAYCRISISのゲーム中画面は以下のような要素で構成されている。



ジャンプメニュー

ポーズ中にセレクトボタンを押すと、ジャンプメニューへ入ることができる。

DISPLAY ADJUST	画面の位置を調整できる
RETURN TO MAIN MENU	タイトル画面へ戻る
VIBRATION	振動機能の設定ができる
EXIT	ゲームに戻る



GAME MODE ■モード解説

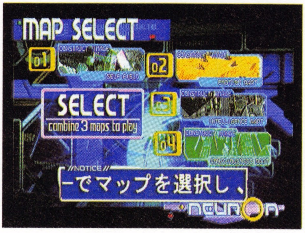


電源を入れてスタートボタンを押すと、右のようなタイトル画面になる。表示される3つのモードの中から項目を選択して決定しよう。

ORIGINAL MODE

このモードのくわしい解説はP21～

RAYCRISISのプレイステーション移植版だ。ホストエリアのあとに続く3ラウンドのマップがランダムで組み合わされていたアーケード版と異なり、このモードでは5つのエリアの中から、自由に面を選択できるようになった。同じ面を繰り返し選ぶこともできるので、苦手な面を集中的に練習することも可能だぞ。



今回のプレイステーション版では初めから好きなエリアを選ぶことができるのだ

エンディングと追加機体

ORIGINAL MODEには全部で3種類のエンディングが用意されており、基本の3機体で真のエンディングをクリアすると、追加機体が2つ加わるようになる。ぜひ挑戦してみよう。

SPECIAL MODE

このモードのくわしい解説はP59～

通常エリアから真のボス戦までを特定の順番で一気につなげてプレイできるモードだ。ORIGINAL MODEと違ってラウンド間のスコア計算はおこなわれず、ゲームクリア後に全面を通してのスコアが算出される。ほかにも様々な点でORIGINAL MODEとは異なっているため、新鮮な感覚でプレイできるぞ。



アイテム効果や独自のボーナス算出法など、いろんな点で工夫が凝らされているぞ

SPECIAL MODEの特徴

1. 決まった順序でエリアが進んでいく。
2. パワーアップの要素がなく、最初からフル装備でゲーム開始となる。
3. アイテムの効果がORIGINAL MODEと違う（P11参照）。
4. 侵食率が100%になっても最終ボス戦に突入せず、1フレームごとに1000点ずつ減点されていく。
5. ラウンド間のスコア計算がなく、すべての計算は全面クリア後におこなわれる。
6. フルロックボーナスなど、ボーナス算出方法がORIGINAL MODEと異なる(P19参照)。

OPTION MODE

このモードでは各種設定の変更やセーブデータの管理などをおこなえる。また、「POCKET RAY」のデータをダウンロードすることもできるぞ。



KEY CONFIGURATION

コントローラのキー設定を使いやすいように変更できる。

GAME CONFIGURATION

残機設定、難易度など様々なゲーム設定を変更できる。

■LEFT PLAYERS……残機数を1～9の間で設定できる
■DIFFICULTY……ゲーム難易度をEASY（難易度低）からMAX（難易度高）の間で設定できる
■VIBRATION……振動機能を切ったり、振動の強さを設定できる
■FLASH EFFECT……ゲーム内のフラッシュ効果の強さを設定できる
■HIDDENPLAYERS……最初の3機体で真のエンディングを見ると出現する項目。隠し機体のR-GRAY1とR-GRAY2を使えるようになる
■SP.ATTACK GAUGE……「POCKET RAY」をクリアすると出現。ボムのゲージが早く溜まる

MEMORY CARD

セーブデータの管理や「POCKET RAY」のダウンロードなどをこの項目でおこなえる。

■LOAD DATA……ゲームのデータをロードする
■SAVE DATA……ゲームのデータをセーブできる
■MEMORY CARD MANAGER……メモリーカードを管理できる。データの削除などをおこなえる
■PLAYER NAME……プレイヤーの名前を登録できる（最大8人まで）
■AUTO SAVE……自動セーブをするかどうか設定できる
■POCKET STATION……ポケットステーション用のゲーム「POCKET RAY」のデータをダウンロードできる

SOUND CONFIGURATION

ゲーム内の効果音やBGMを聴くことができる。音量の調節などもここでおこなえる。

■SE TEST……ゲーム内の効果音を聴くことができる
■BGM TEST……ゲーム内のBGMを聴くことができる
■SE VOLUME……効果音の音量を0～100％の間で設定できる
■BGM VOLUME……ゲーム中のBGMの音量を0～100％の間で設定できる
■SOUND MODE……ステレオかモノラルか選択することができる

GAME RULE & MATERIALS

オンラインマニュアルとおまけ資料を見ることができる。

■Art Gallery……最初はオンラインマニュアルしか見られないが、隠し条件(P20)をクリアするとArt Galleryが加わり、15点のCGが見られるようになるぞ。

ATTACK SYSTEM ■攻撃システム



プレイヤーの分身であるWAVE RIDERは、おおまかに分けて4種の攻撃手段をもつ。各攻撃の基本的な特徴を押さえておこう。

ショット

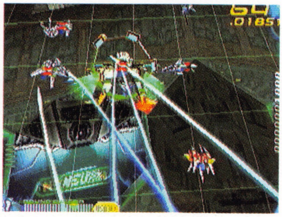
直進弾、レーザーなど機体によって攻撃タイプに差がある。ボタンを押し続けることでオート連射が可能。同高度の敵に当たる。



ショットは自機と同高度の敵に当たる

ロックオン攻撃

敵に照準（サイト）をロックして攻撃する。機体によって攻撃タイプやロック可能数などに差がある。敵が接近・攻撃してくる前にロックオン攻撃で倒してしまえば、戦いを有利に展開していくことができるぞ。また、敵をまとめてロックして破壊すると高得点が得られる。



ロックオン攻撃なしにRAYシリーズは語れない。連続ロックオンで高得点を狙え！

スペシャルアタック

画面左下のボムゲージがMAXになったときに使える攻撃で、多数の敵と敵弾に強力な攻撃を加えられる。より多くの敵を巻きこめば高得点が狙えるぞ。使用時には一時的な無敵状態となるので、緊急回避用としても使える。なお本書では以下「ボム」と表記している。

WRシリーズ



自機の中心から起こった大爆発が画面いっぱいに広がり、すべての敵および敵弾に大ダメージを与える。

R-GRAYシリーズ



自機から多数のレーザーが発射され、ランダムに着弾、爆発する。爆発時間がWRシリーズよりもやや長い。

ハイパーレーザー

自機のその時点での最大ロック数をすべて1ヶ所に集中ロックさせた場合におこなえる特殊攻撃だ。攻撃場所の周囲にいるロック可能な敵を巻きこんで破壊でき、通常のロックオン攻撃よりも威力が高い。ただし、WR-03はハイパーレーザー機能を搭載していない。

WR-01R



機体から発射された強力なレーザーがロックした敵の周囲で爆発を起こし、周囲の敵をも巻きこむ。

WR-02R



サンダーレーザーがロックした敵の周囲を駆け巡って爆発を起こし、周囲の敵をも巻きこむ。

R-GRAY 1



機体から強力なレーザーが発射され、ロックした敵の周囲で爆発を起こし、周りの敵などをも巻きこむ。

R-GRAY 2



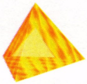
サンダーレーザーがロックした敵の周囲にブラックホールを作り、周囲にいる敵をも巻きこむ。

ITEM ■アイテム

アイテムキャリアー、または赤色の敵を破壊するとアイテムが出現する。アイテムにはさまざまな効果があり、モードによっても異なっているぞ。

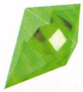
ORIGINAL MODE

ショットパワーアップアイテム



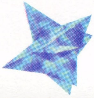
ショットが一段階パワーアップする

ロックオンパワーアップアイテム



最大ロックオン数がアップする

スペシャルパワーアップアイテム



ショットとロックオン数が3段階アップする

SPECIAL MODE

侵食率低下アイテム



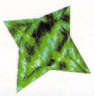
侵食率が10%低下する

プレイヤーエクステンド



プレイヤーの残機が1機増える

現在の得点2倍アイテム



その時点のスコアが2倍になる

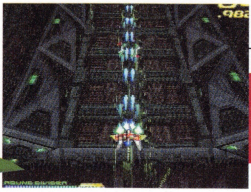
WR-01R

ロックオン可能数　8
最大スコア倍率　256



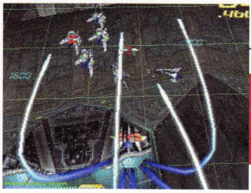
CHARACTERISTIC

WR-01Rは、ショットとレーザーのバランスがとれた一般向けの機体だ。最高8ヶ所までロックが可能で、ロックオン数に比例して256倍までスコア倍率が上昇する。



SHOT ワイドショット

前方に扇状に広がる直進弾を発射する。威力は弱いものの弾数の多さと攻撃範囲の広さで、もっとも使い勝手のよいショットだ。



LOCK ON ホーミングレーザー

8ヶ所まで連続してロック可能。それぞれのロック場所へ1発ずつのホーミングレーザーを発射する。

まとめ撃ちのスコア倍率

スコア倍率はレーザー耐久力が1の敵に対してしかかからない。

ロック数	1	2	3	4	5	6	7	8
スコア倍率	×2	×4	×8	×16	×32	×64	×128	×256

まとめ撃ちによる侵食率低下ボーナス

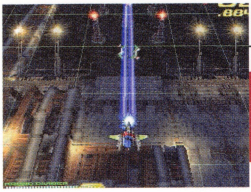
単体の敵を8機ロックして破壊した場合、約3パーセント侵食率が低下する。

ロック数	1	2	3	4	5	6	7	8
侵食率低下ボーナス	約0.012%	約0.024%	約0.047%	約0.094%	約0.18%	約0.38%	約0.75%	約1.5%

WR-02R

ロックオン可能数 16
最大スコア倍率 256



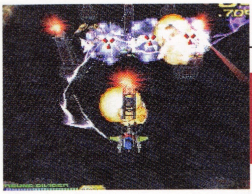


SHOT
レーザーショット

前方に伸びる切れ目のない強力なレーザー。左右移動で発生する残像にも当たり判定があるので、うまく使って攻撃範囲を広げていこう。

CHARACTERISTIC

WR-02Rはレーザーの攻撃力に秀でている上級者向けの機体である。最大16ヶ所までのロックが可能。ロック数に比例して最高256倍までスコア倍率が上昇する。



LOCK ON
サンダーレーザー

すべてのロック場所を1本のサンダーレーザーが次々に貫通攻撃する。最高16ヶ所までロック可能。攻撃後に追加ロックもできる。

まとめ撃ちのスコア倍率

スコア倍率はレーザー耐久力が1の敵に対してしかかからない。

ロック数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
スコア倍率	×2	×4	×8	×16	×24	×32	×48	×64	×80	×96	×112	×128	×160	×192	×224	×256

まとめ撃ちによる侵食率低下ボーナス

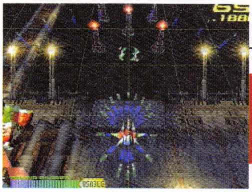
単体の敵を16機ロックして破壊した場合、約5パーセント侵食率が低下する。

ロック数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
侵食率低下ボーナス	約0.006%	約0.018%	約0.037%	約0.061%	約0.092%	約0.129%	約0.172%	約0.221%	約0.275%	約0.337%	約0.405%	約0.478%	約0.558%	約0.644%	約0.735%	約0.834%

WR-03



ロックオン可能数　24
最大スコア倍率　255



▶ SHOT ◀

ホーミングミサイル

自機の周囲全方向に発射される誘導ミサイル。連射はできないが、画面内の敵および破壊可能物にむかって自動的に飛んでいく。



▶ LOCK ON ◀

光子魚雷

最大で24ヶ所までロック可能。着弾時に起こる爆発が消える前に次弾を発射すると、スコア倍率がどんどんアップしていく。

CHARACTERISTIC

光子魚雷を使って敵を破壊していくという特徴ある新型機体だ。最高24ヶ所までロックが可能。連続HIT数に比例して、255倍までスコアが上昇し、以降255倍のままになる。

連続撃ちのスコア倍率

WR-03のみ、ボス以外のすべての敵に対してスコア倍率がかかる。

ロック数	1	2	3	4	5	……	255
スコア倍率	×1	×2	×3	×4	×5	……	×255

以下はずっと255倍のまま

まとめ撃ちによる侵食率低下ボーナス

16HIT毎に侵食率の低下率が変化する。255HIT以上は241～255のボーナスと同じ。

光子魚雷HIT数	1～16	17～32	33～48	47～64	65～80	81～96	97～112	113～128	129～144	145～160	161～176	177～192	193～208	209～224	225～240	241～255
侵食率低下ボーナス	約0.006%	約0.018%	約0.037%	約0.061%	約0.092%	約0.129%	約0.172%	約0.221%	約0.275%	約0.337%	約0.405%	約0.478%	約0.558%	約0.644%	約0.735%	約0.834%

隠し機体

SPECIAL MODEをクリアすると、「RAYSTORM」の機体、R-GRAY1とR-GRAY2を使えるようになる。

隠し機体の特徴……①移動速度が速い　②照準が固定されている
③ボムの爆発時間が長く、着弾がランダム　④ハイパーレーザーのタイプが異なる

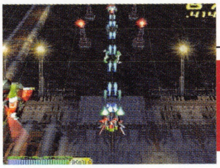
R-GRAY1



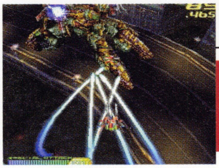
ロックオン可能数　8
最大スコア倍率　256

CHARACTERISTIC

前作「RAYSTORM」の機体で、攻撃のタイプやスコア倍率などはWR-01R(P12)とまったく同じだ。ショットとレーザーのバランスがとれた一般向けの機体で、扱いやすい。



SHOT
ワイドショット



LOCK ON
ホーミングレーザー

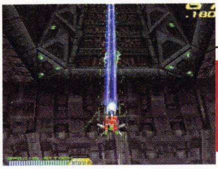
R-GRAY2



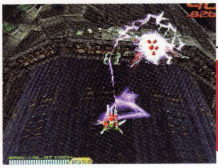
ロックオン可能数　16
最大スコア倍率　256

CHARACTERISTIC

前作「RAYSTORM」のもう1つの機体。WR-02R(P13)と攻撃タイプ、スコア倍率などが同じ。最大ロック数が多くレーザーの攻撃力に秀でている、上級者向けの機体だ。



SHOT
レーザーショット



LOCK ON
サンダーレーザー

ENCROACHMENT ■侵食率

ここでは、RAYCRISISの中核をなす侵食率システムについて解説していこう。

侵食率とは

侵食率とは、ネットワーク空間がどの程度Con-Humanによって侵食されているかを示す数値である。侵食率はつねに画面右上に表示されており、その数値は敵を画面外へ逃すことによって徐々に上昇していく。なお、敵1機を逃すごとの侵食率上昇率はP159に掲載している。ENEMY DATA（P143～）と併せて参照してほしい。

侵食率が増減する条件

▲UP▲

●敵機を画面外に逃がす。

▼DOWN▼

●敵を倒す（まとめて倒すほど侵食率は大きく下がる）。
●ボスを一定時間内に倒す。
●ハイパーレーザーで敵を倒す。



敵を逃がすとどんどん侵食率が上昇してしまう

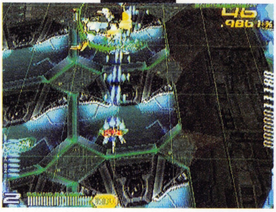


一気にたくさん敵を倒すと侵食率は大きく下がる

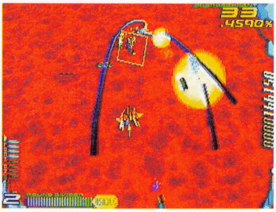
侵食率による難易度の変化

ゲームの難易度はOPTIONメニューで設定できるが、プレイ中の侵食率によってもリアルタイムに変化する。マップ内に特定のポイントがあり、そこを自機が通過した際に侵食率が何%あるかで、そこからの難易度が変わるのだ。なお、こうした難易度の切替ポイントは、各マップに2ヶ所用意されているぞ。

低　難易度　高



侵食率40%以上



侵食率20～40%未満



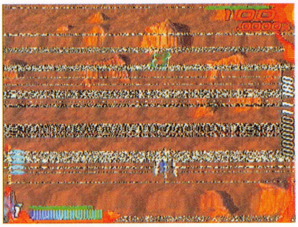
侵食率20%未満

侵食率100%時の影響

侵食率がどんどん上昇して90%を超えるとアラート表示が出現し、プレイヤーに警告を与えてくる。そのまま100%に到達してしまったときに生じる結果は、ORIGINAL MODEとSPECIAL MODEとでまったく異なっている。

ORIGINAL MODE

侵食率が100%に至るとDis-Human戦へ自動的に突入し、バッドエンディング確定となる。たとえエリアの途中でも、そうなってしまうぞ。



侵食率100%になると強制的に最終ボス戦へ引きこまれ、バッドエンドとなる

SPECIAL MODE

侵食率が100%になってもDis-Human戦には突入しないが、かわりに1フレーム進むごとに1000点減点されていってしまう。

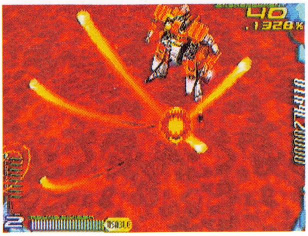


バッドエンドにはならないものの、どんどんスコアが減点されていってしまうぞ

その他

侵食率低下ボーナス

ハイパーレーザーで大量に敵を巻きこんだり、短時間で各面のボスを倒すと侵食率を大幅に下げる特殊ボーナスをゲットすることができる。くわしい算出法はP19を参照しよう。



ハイパーレーザーで敵を一網打尽。侵食率も、がくんと下がる

SPECIAL MODEの侵食率上昇スピード

SPECIAL MODEにおける侵食率の上昇スピードはORIGINAL MODEよりも速く設定されているので注意しよう。同じと思って気を抜いていると、どんどん上がっていってしまうぞ。

侵食率90%以上で出現する敵

E99は侵食率が90%以上になると出現する特殊な敵だ。自機の前方同高度に5機編隊で現れて半円を描き、すぅっと消えていくという行動を繰り返す。とくに攻撃を仕掛けてくるわけではないが、これが現れたら侵食率が100%近い証拠。気を引き締めよう。



E99は侵食率が90%を超えてから100%に至るまでの間、繰り返し出現しつづける

SCORE & BONUS ■スコア&ボーナス計算法

ここではゲーム内の各種ボーナス計算式を紹介しよう。ボーナスの得られる条件は、2つのゲームモードでそれぞれ異なっているぞ。



ORIGINAL MODEのボーナス計算

ORIGINAL MODEではラウンド間に右のような結果表示画面が表れ、プレイ内容に応じた各種ボーナスの計算がおこなわれる。

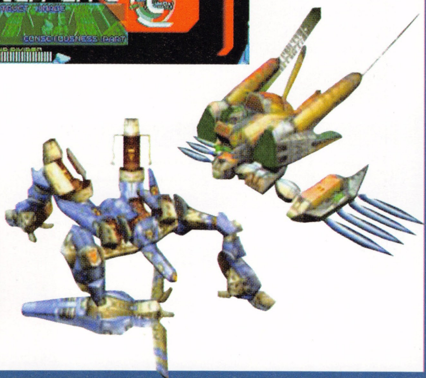


ボスタイムボーナス

各面のボス戦を特定の時間から20秒以内でクリアすると、経過秒数に応じて侵食率が下がる。低下する侵食率の数値は20%から始まって1秒毎に1%ずつ減少していき、20秒を超えるとボーナスはもらえない。

【全ボス共通】最短破壊ボーナスの基準時間

ラウンド	1	0"30
	2	0"50
	3	1"10



ネットワークコンディションボーナス

侵食率の数値に応じたボーナスを入手できる。基本的に侵食率が低いほど高得点になっていくが、Eランクは逆に高めのスコア設定がなされている。



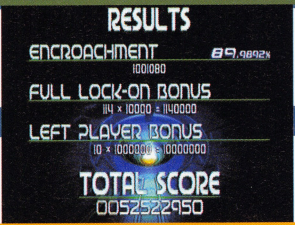
基本的にはネットワーク空間の状態がよいほど高いボーナスを得られる

侵食率ごとのボーナススコア

侵食率	ランク	ボーナス
0%	S	1000000点
1〜9%	A	500000点
10〜14%	B+	400000点
15〜19%	B	300000点
20〜29%	B−	250000点
30〜39%	C+	200000点
40〜49%	C	180000点
50〜59%	C−	160000点
60〜69%	D+	140000点
70〜79%	D	120000点
80〜89%	D−	100000点
90〜94%	E	400000点
95〜98%	E	500000点
99%	E	1000000点

SPECIAL MODEのボーナス計算

SPECIAL MODEではラウンド間の計算はおこなわれず、ゲーム終了後にのみボーナス集計がおこなわれる。



侵食率ボーナス

最終的な侵食率によってボーナスを得られる。数値が低いほどもらえる点が高い。

(100－最終的な侵食率)×100000点＝ボーナス

フルロックボーナス／HITボーナス

プレイ中に最大ロックによる攻撃を何度使ったかによってボーナス計算がおこなわれる。

■フルロックボーナス

WR-01R R-GRAY1	最大ロックでの攻撃回数×10000点＝ボーナス
WR-02R R-GRAY2	最大ロックでの攻撃回数×30000点＝ボーナス

■HITボーナス　※WR-03のみ連続HITという特殊形態でロックしているため、以下のような算出式になる。

WR-03	255HIT以上攻撃回数×1000000点＝ボーナス

残機ボーナス

最終的な残機数に応じたボーナスを入手できる。残機が多いほど高得点になる。

残機数×1000000点＝ボーナス

両モード共通ボーナス

ボムボーナス　※√の答えは常に整数

ボム使用時に敵を多く巻きこむほど高いボーナススコアをもらえる。

敵のスコア累計×(√敵弾破壊数×256＋16)÷16＝ボーナス

ハイパーレーザーボーナス　※√の答えは常に整数

ハイパーレーザーの使用数・巻きこんだ敵の数などに応じてボーナススコアが入る。

敵のスコア累計×ロック数×√(撃墜数×10)＝ボーナス

ハイパーレーザーによる侵食率低下ボーナス

ハイパーレーザーで大量の敵を倒すと、その数に応じて侵食率が大きく低下する。

256×√(スコア累計×ロック数＋128)÷128＝ボーナス

EXTRA ■その他

RAYCRISISの隠しモード、その他、知っておくと得する情報を紹介するぞ。

POCKET RAYをプレイしよう

RAYCRISISはポケットステーション対応ソフトだ。OPTION MODEのGAME CONFIGURATIONからデータをダウンロードすれば、ミニシューティングゲーム「POCKET RAY」を遊べるようになるぞ。迫りくる敵をロックオンでなぎはらい、Con-Humanをやっつけよう。感動のエンディングはRAYシリーズファンなら必見。くわしい遊び方はP134だ!



隠しモードを出現させよう

「RAYCRISIS」には3つの隠しモードがあり、特定の条件を満たすとOPTION MODEからそれぞれ項目を選ぶことができるようになる。



①R-GRAY1 、R-GRAY2を使えるようになる！

条件 WRシリーズ３機でそれぞれ真のエンディングを見る

「RAYSTORM」の機体、R-GRAY1とR-GRAY2を使えるようになる。設定の変更はGAME CONFIGURATIONからできるぞ。

②おまけCGを見られるようになる



条件 SPECIAL MODEをクリアする

GAME RULE&MATERIALSに新しくArt Galleryが加わり、15枚の追加CGを見られるようになるのだ。

③ボムゲージが早くたまるようになる



条件 「POCKET RAY」でエンディングを見る

ボムゲージが非常に早くたまるモードに入れるようになる。GAME CONFIGURATIONで設定を変更することができるぞ。

ORIGINAL MODE

オリジナルモード攻略■AREA ATTACK



通常侵攻作戦重要事項説明

ORIGINAL MODE概要

ORIGINAL MODEはアーケード版の移植モードである。各面の攻略は「3ラウンド目・侵食率低（難易度高）」という想定下で進められた。より厳しい条件をクリアできれば、それ以下の状況にも充分対処していけるはずだ。本文中では稼ぎのポイントを1つ1つ紹介するとともに、初心者のための生き延び作戦も紹介している。なお、ボス攻略はP107からのBOSS ATTACKを参照してほしい。



AREA SELECT 侵攻作戦地区選択

スコアアタックの救世主

新しく投入されたエリアセレクト。5種類のエリアのうち3つを選択し、それらを好きな順番に並べてプレイすることができる。また同じエリアを重複してセレクト可能なため、すべて同じエリアを選ぶこともできる。これにより同じエリアを集中的に練習をすることもできるようになったぞ。



SELF PART
ネットワークの中心地点で、ゲームは必ずここから始まる。ボスの存在は確認されていない。

3エリアを自由に選択



最終ボス
ホストエリアが崩壊し、最終ボスの領域に引きこまれまれる。



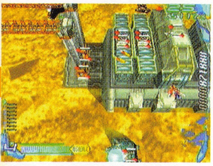
CONSCIOUSNESS
海中要塞から深海へと続くエリア。全体的に暗く低高度からの敵が多く出現する。



CONSIDERATION
夜景都市をイメージしたエリア。地上物がメインで大型の敵機が多く出現する。



MEMORY
暗雲から高山地帯へ高速で移動する。空中敵のみのハイテンポなエリアだ。

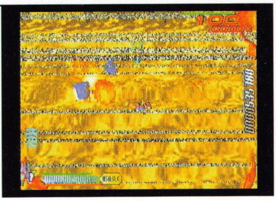


EMOTION
砂漠から火山火口に突入するエリア。地上敵の他に大型のロボットが多数登場する。



INTELLIGENCE
昼間の湾岸工場地帯。都市上空を通過して地下へ侵入する。空中地上双方に敵が配置された、複合面だ。

ENCROACHMENT 侵食率



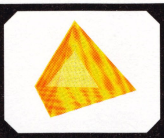
コンピューターを汚染する悪魔の数値

ORIGINAL MODEでは侵食率が100%になると強制的に最終ボス戦へ移行させられ、バッドエンドとなる。このモードには3つのエンディングが用意されているが、真のエンディングを見るには侵食率を低く保っていく必要があるぞ。頑張って敵を倒していこう。

ITEM 拾得可能物資

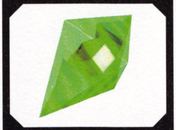
アイテムの拾得方法と効果

敵の厳しい攻撃の中で生き残るためには、プレイヤーの初期装備ではあまりにも心もとない。そこで敵を倒して、放出される様々なパワーアップアイテムを手に入れよう。アイテムを放出する敵は、赤い色の敵とアイテムキャリアーと呼ばれるアイテム輸送機だ。アイテムにはスコアもあるので、逃さず取っていくようにに心がけよう。



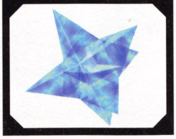
ショットパワーアップ

得点1000点、フルパワー時は2000点。以降、取る度に1000点ずつ増加し最高10000点まで上昇。ショットパワーが1ランクアップ。



ロックオンパワーアップ

得点1000点、フルパワー時は2000点。以降、取る度に1000点ずつ増加し最高10000点まで上昇。ロックオン個数がひとつ増える。



復活用パワーアップアイテム

得点3000点、フルパワー時は30000点。このアイテムを取ると、ショットとロックオンがそれぞれ3段階パワーアップする。

RESULTS 得点集計



次エリアの配置はこの瞬間に決定している

最終的な侵食率の算出

ボスを倒すと右のような侵食率集計画面に突入する。以下の各項目の計算終了後、最終的な侵食率状態からこれによって次のエリアの敵の配置換えがおこなわれる。

BOSS DESTROYED

短時間でボスを倒せば侵食率を大きく減少できる。減少する侵食率は20%から始まり、特定の基準時間(P18参照)から1秒過ぎるごとに1%ずつ減っていく。つまり基準時間内で倒せば、20%もの侵食率を下げられるのだ。

NETWORK CONDITION

上記の侵食率計算をしたあとの侵食度合いによって12段階の評価が下され、それに見合ったボーナス得点が与えられる。ゲームランクとボーナスの関係は右の通りだ。

侵食率	ランク	ボーナス得点
0%	S	1000000点
0～9%	A	500000点
10～14%	B＋	400000点
15～19%	B	300000点
20～29%	B－	250000点
30～39%	C＋	200000点
40～49%	C	180000点
50～59%	C－	160000点
60～69%	D＋	140000点
70～79%	D	120000点
80～89%	D－	100000点
90～94%	E	400000点
95～98%	E	500000点
99%	E	1000000点

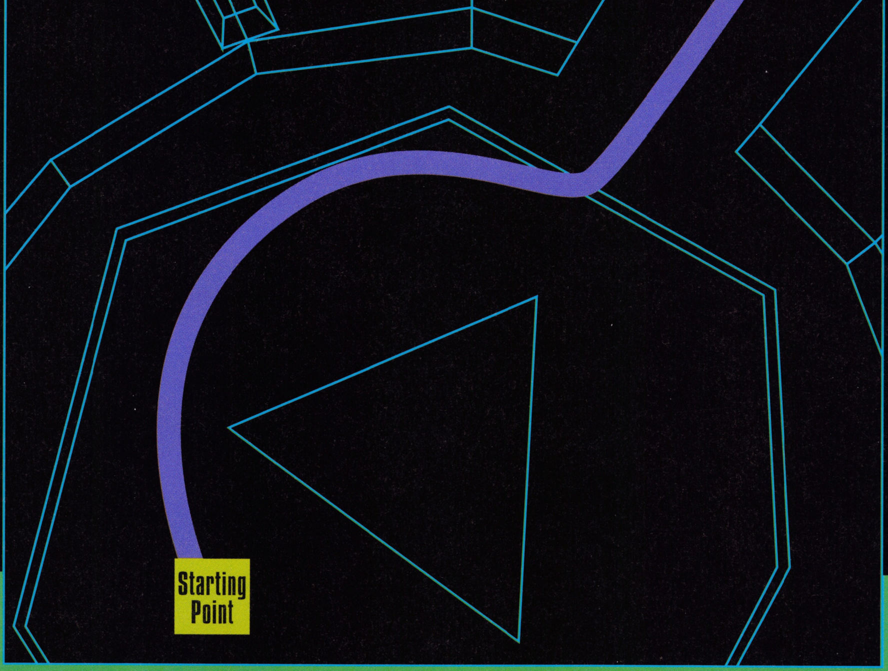
自我領域

ホストエリア

侵食率40%以上	侵食率40%～20%	侵食率20%以下
アイテムキャリアー	アイテムキャリアー	アイテムキャリアー
E51×5	E51×5	E51×5
E51×3	E51×3	E51×3
E30×6	E30×6	E30×6
E30×6	E30×6	E30×6
M21 (E12×4)	M21 (E12×4)	M21 (E12×4)
E09×10	E09×10	E09×10
M21 (E09×4)	M21 (E09×4)	M21 (E09×4)



※( )内はその敵機を撃破した場合の追加敵機



SELF PART

攻撃目標：なし

作戦内容：自我領域中枢部から
作戦に基づく戦闘領域への侵入

まずは小手調べ。一番最初のエリアだけあって敵からの攻撃はほとんどない。体当たりに注意しながらロックの練習をしておこう。

アイテムキャリアーの稼ぎを覚えよう

エリアが始まってすぐに画面下方よりアイテムキャリアーが出現する。アイテムキャリアーは自機の画面反対側から出現する習性があるので、ここでは自機を右側に待機させて、画面左側に出現するように誘導しよう。ショットでコンテナを破壊したら、すかさず本体に集中ロックをかけてハイパーレーザーで攻撃しよう。左側に出現させておいたことによって、ハイパーレーザーに巻きこめる敵の数が増やせるはずだ。


アイテムキャリアーには集中ロックオン


後続をまきこむようにハイパーレーザーだ

赤い敵機は最後に叩く

アイテムを回収しつつ残りの敵に対処しよう。左下から出現する6機編隊のうち4機をロックして破壊する。残った2機のうち1機をロックし、最後尾の赤い戦闘機はワザと逃がしておく。画面右下から現れる6機編隊にロックをかけたあと、最後に先ほど逃しておいた赤い戦闘機にロックをかけ、まとめて攻撃しよう。赤い敵は基準点が通常の敵の倍に設定されているので、できるだけロックの最後のほうに回すとスコアが稼げるのだ。


わざと逃がして次のロックに備える


高得点への近道は、赤い敵を最後に回すこと

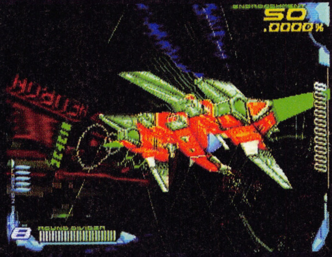
基本は終了、これからが本番だ

続いて出現する中型機M21に集中ロックオンをかけ、続く同型機も同様の手段で撃破する。このときできるだけたくさんの敵を巻きこむには、ハイパーレーザーの撃ち出しタイミングをほんの少しだけ遅らせるようにするのがコツだぞ。撃ちもらした敵をロックでしとめたら、ホストエリアはこれで終了だ。運が強く絡んでくるが、ここまででスコアを30万点ほど稼げていれば、まずまずといったところだ。


中型機は集中ロックで簡単に倒せる


続く同型機も攻撃パターンは一緒だ







ハイパーレーザーをマスターしろ

スタート早々に画面下方よりアイテムキャリアーが出現する。アイテムキャリアーは自機の反対側から出現する習性があるので、ここでは画面左側に出現させておこう。こうしておけば、このあとに使うハイパーレーザーで爆風に巻きこめる敵が多くなる。レーザーでコンテナを破壊したら、すかさず本体に集中ロックをかけてハイパーレーザーで攻撃しよう。なるべく多くの敵を巻き込めるよう、タイミングには気を配ること。


アイテムキャリアーの習性を理解しておこう


ゲージがないので集中ロックで撃破可能

謎の怪現象に注意

画面上方から出現してくるリング型の中型機M21も、アイテムキャリアーと同じく自機の反対側に現れる。ここではあらかじめ画面左に自機を寄せ、右側へM21を誘導するようにしよう。M21に6回ロックをかけてから画面上部より現れる敵編隊6機にレーザーをつないでいき、最後に残ったM21の核部分を破壊する。このとき、原因は不明なのだが上記6機編隊のスコアが変動することがある。運がよければさらに稼ぐことができるぞ。


まずリング部分を破壊してから敵編隊へ


このあと、残った本体にレーザー戻してやる

敵を逃がさないように

続いて同型の中型機が出現するので、今度は画面左側に誘導しよう。先ほどとは違いショットで本体にある程度ダメージを与えてからロックを開始。ここでショットを撃ちこんでおかないと、破壊しきれずに画面外へ逃げられてしまう。中型機のロックが終わったら画面下方の敵編隊4機から、左右から出現する敵へとつないでいこう。中型機を画面左に出現させる理由は赤い敵の出すアイテムをロックの途中で回収するためだ。


ショットと同にレーザーも併用する


今度は左右からの敵編隊でロックを締める

赤い敵は倍率をかけてから倒せ

エリア終盤になると、敵が一度に多数出現してくるので出てきた順にロックをかけていこう。敵の数が多いので比較的アバウトな動きでも簡単にロックをかけていくことができるはずだ。出現する敵の基本点がすべて同じなので、倒す順番はほとんど意識しなくてもいい。ただしアイテムを出す赤い敵機は同型の敵の2倍のスコアをはじき出すので、できるかぎりロックの後半にまわして倍率を稼ぐようにこころがけよう。


敵の波状攻撃がくるが弾は撃ってこない


落ち着いて順にロックを決めていこう

クセのあるロックを知れ

最初に覚えておきたいのは、WR-03という機体はほかのWRシリーズに比べてかなり特殊であるということだ。ハイパーレーザーというシステムがなく、スコアを稼ぐにはともかくロックし続ける必要があるため、ボス戦以外の戦闘ではショットはほとんど使わない。そのため、以下の本文中ではショット使用時はそのことを明記している。とくに表記のない場合には、ロックオン攻撃をしているものと考えてほしい。



全方向ミサイルが通常ショットだ



光子魚雷もロック攻撃の中ではかなり特殊

千里の道も一歩から

エリアがスタートしたら自機を画面右下に下げる。アイテムキャリアーは自機の反対側に出現するため、こうすることで出現場所をある程度誘導することができるのだ。覚えておこう。アイテムキャリアーが出現したら本体に8ロック、次にコンテナを破壊してから再び本体にロックをかけて破壊する。続く戦闘ヘリを左上から順に破壊し、画面右手からくる戦闘ヘリ3機と、下方から出現する戦闘機へと連鎖をつなげていこう。



アイテムキャリアーは本体に8ロックかけて



倍率を上げてからコンテナを破壊する

とりあえず80連鎖ぐらいを目標に

中型機M21にひたすらロックをかけて攻撃しながら、同時に登場する戦闘機もついでに巻きこんでいこう。画面反対側から同型の中型機が現れるので、すかさずロックをかけて破壊する。画面の視点が変わる寸前に画面前方から多数の敵編隊が出現するので、画面中央でいったんスピードを緩め、そこにサイトを固定しておこう。いちばん最初のエリアだけあって敵の攻撃は微々たるもの。光子魚雷の使い方を一通り練習しておくべし。



敵が連続で出現するので連鎖は組み易い



このぐらいなら初めてでも簡単に組める





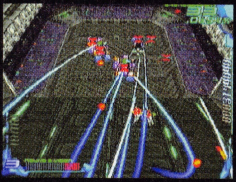


知能領域

都市エリア

侵食率40%以上	侵食率40%～20%	侵食率20%以下
対空レーザー砲台×12	対空レーザー砲台×12	対空レーザー砲台×12
対空レーザー砲台根元×6	対空レーザー砲台根元×6	対空レーザー砲台根元×6
E12×3（E53×4）	E12×3（E53×4）	E12×3（E53×4）
E12（E38×5）	E12（E38×5）	E12（E38×5）
M01（E08×5）	E38×2	E38×4
	M01（E08×5）	E53×2
		M01（E08×5）

侵食率40%以上	侵食率40%～20%	侵食率20%以下
E05×7	E05×7	E05×7
E05×4	E05×4	E05×4
E17×8	E09×4	M32
E12×4	E54×12	E06×5
E32×5	E12×4	E54×6
E38×4	E32×5	E12×4（E53×3）
アイテムキャリアー	M32×2	E32×5
	アイテムキャリアー	M32×2
	E38×4	E38×4
		アイテムキャリアー





侵食率40%以上	侵食率40%～20%	侵食率20%以下
M05	M05	アイテムキャリアー
M00×2	M00×2	M00×2（E09×6）
アイテムキャリアー	アイテムキャリアー	M05×2
M10	M10×2	E38×5（E01×4）
E38×5（E01×4）	E38×5（E01×4）	E05×3
E05×3	E50×4	
	E05×3	

※( )内はその敵機を撃破した場合の追加敵機

INTELLIGENCE PART

攻撃目標：Pro-tor

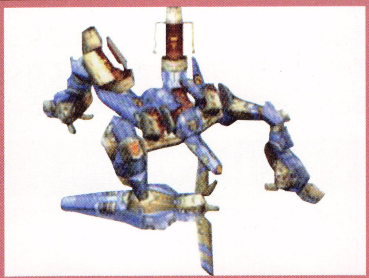
作戦内容：知能領域中枢部での目標の殲滅及び、作戦に基づく戦闘領域への侵入

湾岸工業地域から地下の大型車両格納倉庫へと侵入する。前半は空中戦、後半が地上戦とはっきりと分かれているのが特徴。



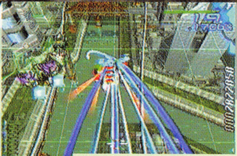


BOSS **Pro-tor**



ボムはあるうちに撃て

エリアが始まったら自機を左に寄せてアイテムキャリアーを右側に誘導しておく。しかし攻撃はせずに放っておこう。すぐに画面左下のモノレールからM05中型戦闘ヘリが上昇してくる。滞空して位置を確認してからレーザーガトリングを撃ってくるので、引きつけてからボムで撃破すれば、約640000点が転がりこんでくるはずだ。ごくまれにM05が生き残ることがあるが、そのときは慌てずにショットで破壊してしまおう。



アイテムキャリアーは攻撃しないでおこう



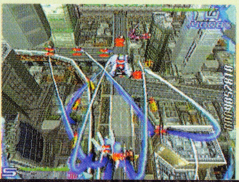
ボムでまきこめば開幕から稼げるぞ

自爆の名所

そのあとに出現する戦闘機、戦車を8ロックでそれぞれ倒す。次いで機雷散布戦闘機E06を機雷ごとレーザーで破壊したら、わざと自機をツブしてボムゲージを回復させる。もちろんロックオンゲージがひとつ減ってしまうことになるが、復活してすぐに赤い戦車が出すロックオンパワーアップアイテムを回収すれば、この先の戦闘に支障はない。ここ以外で自爆するとスコアがくずれるので、稼ぎ重視なら必ずここで自爆しよう。



戦闘機はフルロックで破壊しよう



続く戦車部隊も同じくフルロックで

対空レーザー網を突破しろ

地下に入っていよいよ中盤戦に突入。基地内に出現するレール式の対空レーザー砲台は、先に根元の部分を破壊してしまうと配置してある2つの砲台も一緒に壊れてしまうため、稼ぎにならなくなる。基本的にレールの根元部分よりも、先にレーザー砲台のほうにロックをつなげるようにすること。続いて低高度から5機編隊が登場するので、右の3機だけを破壊しておく。残りの2機はあとで稼ぎに使えるので残しておこう。



画面左上の戦闘機は動き出す前に破壊



最後は赤い敵でロックを締めるように

本日2度目のボム

地下トンネルに降りていくと、中型機M01が画面後方低高度から高速で出現。シャッターを突き破りながら画面上方へ向かって突っこんでいく。そのとき破壊されたシャッターが大量の残骸を発生させるので、注意しよう。エリア序盤で自機をツブしているのであれば、ボムの使用が可能なので、ここで使用する。先ほどわざと逃がした2機の戦闘機の通常弾と緑色のビットの攻撃を絡めれば、480000点ほどのスコアを稼げるはずだ。



中型機が上昇して行ったらボムの準備だ

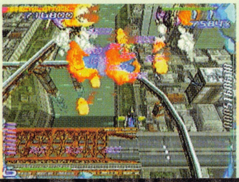


敵の数にもよるが、かなり稼ぐことができる

チャンスはいきなり訪れるぞ

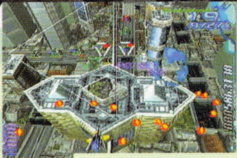
まずアイテムキャリアーが出現するのでこれを即破壊。画面左に現れる中型機M05には手を出さず、レーザーガトリング攻撃を画面右上から右下に下がって避けよう。さらにM05が出現してくるので、画面右下に自機を下げ、大量のバラまき弾を出したところを狙ってボムを使う。うまくいけば800000点以上のスコアを稼げるぞ。たまにM05は生き残ることがあるので、あらかじめショットで耐久力を削っておくとよい。


このレーザーガトリングに注意しよう


稼ぐなら敵弾を吐かせてのボムが効果的

機雷を利用して倍率、ドン

ボムを撃ち終わると画面上に大量の敵がなだれこんでくる。これらの敵は大量の弾を吐き出してくるのでロックをかけていくのはかなり危険だ。ショットを使用してでも退路の確保を最優先させよう。このあと道路上にE05などの戦車部隊が配置されているので、8ロックで破壊して次の敵に備える。続いて5機のE06編隊が機雷をまきながら登場するので、機雷と画面中央のリング付き中型機を経由してロックをかけていこう。


ロックは後回し、まずは敵弾の回避から


この戦車部隊にレーザーをつなげていこう

いよいよエリア中盤戦

中盤に入ると画面両端低高度に対空レーザー砲台が配置されている。画面左上に待機している敵を起点にロックを開始し、レーザー砲台と土台を左下から左右交互にロックをかけていこう。これをもう一度おこなうのだが、2度目は途中で現れる4機のE12編隊もロックに組みこんでしまうとよい。レーザーの狙撃にさえ気をつけていれば簡単にできるはずだ。編隊の最後尾の赤い敵を最後にまわせば、さらにスコアを稼ぐことができるぞ。


レーザー砲台は連結部分を先にロック


最後は赤い敵にロックを持っていこう

シャッターの残骸で稼ぐ

終盤ではミサイルを乱射する敵E53が2機出現する。これらには利用価値があるので倒してはいけない。このあとに登場する中型機M01が破壊するシャッターの破片にロックをつなげるため、ミサイルを吐き続けてもらおう。M01を破壊するにはショットを撃ちこみながらのハイパーレーザーが効果的だ。M01はバラまき弾による攻撃が激しいうえに近づきにくいが、1000000点近く入るため、できるだけ狙っていこう。


中型機の出すミサイルを経由しながら


最後の隔壁までレーザーを維持させよう

耐久力の高い中型機で倍率を稼ぐ

アイテムキャリアーを画面右側に出現させ本体をロック。モノレールにさしかかる寸前にコンテナ、本体と破壊。中型機M10→中型ヘリM05のガトリング砲→戦車→モノレールM00→M10本体の順に破壊していこう。視点切り替えと同時に敵編隊が現れるので、出現した順に破壊していき、奥の戦車を1台だけロック、それから戦闘機4機、手前の戦車、戦闘機4機、残りの戦車の順にロックする。赤い戦車は最後に残しておこう。



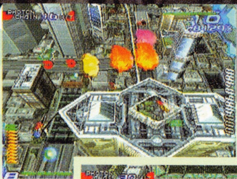
中型機はガトリング砲から破壊していく



面倒ならボムで稼いでも構わない

基地内は地上の敵でつなげ

リング付きの中型機は出現場所が毎回ランダムなため状況を見てからロックを開始する。一度にロックをかけずにサイトを外しながら時間をかけて破壊し、そのあと画面下方から出現する敵を順に倒していこう。基地内部に入ったら大型戦車に3ロックずつかけてから、周囲の戦車を反時計回りにロック。残った土台は片方だけ破壊し、もう一方は射出を遅らせて画面外に消える寸前に攻撃、自機を左側に移動させておくべし。



中型機破壊後、敵戦車部隊を壊滅させ



画面下方からの戦闘機にロックを重ねる

対空レーザー砲台の破壊タイミングを見極めろ

アイテムキャリアーが左から出てくるので、本体をロックして画面が右に曲がった辺りでコンテナと低空を飛んでいる敵機にロックをかけていく。アイテムキャリアー破壊後、左から出現するピンクの敵を破壊しつつ対空レーザー砲台の出現を待ち、砲台部分を破壊しておく。次に右から出てくるピンク色の敵編隊をロックし、残った砲台根元部分を時間をかけて攻撃しよう。低高度に出現する5機編隊にギリギリつなげることが可能だ。



基地侵入時は連鎖が切れやすいので注意



戦車部隊は反時計回りに破壊する

ミサイルを利用して連鎖をつなげ

対空レーザー砲台を抜けると2機のE53が低空から出現。2機同時に相手をするのはキツイので、片方はショットと併用して速攻で破壊、残った一方で中型機M01出現まで爆発連鎖をもたせよう。M01は画面下方低高度から高速で現れ、シャッターに激突後、画面上方から再登場する。ここでシャッターの破片をロックすれば連鎖は終了だ。残った中型機はロックとショットでダメージを与え、バラまき弾を吐いたところでボムを使おう。



レール式砲台を抜けたら



隔壁残骸まで連鎖を維持しよう

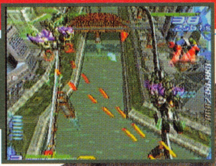
知能領域における危機的状況の打開策

Way to survive for beginners

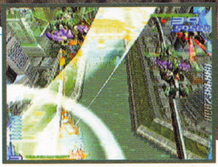
序盤の中型機ラッシュとレール式砲台がかなり厳しい。無理せずボムを使うのが正解だろう。残りの敵はすべてショットで対処可能だ。

開幕から超危険エリア

開幕から敵の攻撃が激しく、油断してるとかなり危険なエリア。敵の耐久力がどれも高くなかなか墜ちないが、実際攻撃してくるのはM00から飛び立ってくる2機の中型ヘリM05だけだ。M05はレーザーガトリングによる攻撃がいやらしく油断できない。浮上してきたら攻撃を集中させて破壊しよう。ボムがあるならここで使ってしまってもかまわない。うまくいけば600000点ほど入ってくるので稼ぎとしても、かなりおいしいポイントである。



開幕から中型機の波状攻撃がキツイ



無理せずにボムを使うのが最良の策だ

砲台は根元から断つのがてっとりばやい

大型ハッチの中を通りぬけ、地下に進んだところで左右からレール状の対空レーザー砲台移動台が伸びてくる。このレールが破壊されれば上に配置されているレーザー砲台も一気に破壊できるため、まったくの初心者はまずレールの根元部分を狙うと安全だ。しかし、レール自体は所詮ただの地上物に過ぎないため、脅威ではない。点を稼ぐには対空レーザー砲台から叩いた方が効果的なので、ゲームに慣れてきたら根元はあとに回すようにしよう。



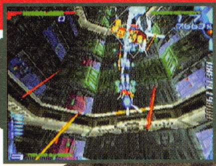
両脇から急に出現するレール式砲台



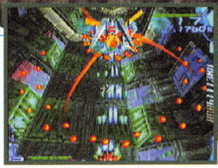
連結部分を破壊すれば砲台も沈められる

中型機M01にご注意

エリア終了間際に出現する中型機M01も強敵だ。4方向炸裂弾による攻撃を2度おこなうが、この攻撃の判定は毎回ランダムなので対応がパターン化できず、避けることが非常に困難なのだ。出現してきたときにできるだけショットとレーザーを撃ちこんでおき、敵の攻撃が始まったら距離をとって地道にショットで応戦するのが最も堅実な対応法だろう。またWR-01Rのみ集中ロックからの撃ちこみで攻撃前に破壊することが可能だ。



基本はショットで対抗していく



WR-01Rのみ集中ロックが可能だ

記憶領域

高空エリア

侵食率40%以上	侵食率40%～20%	侵食率20%以下
E09×8	E09×8	E09×8
E19×8	E19×8	E19×8
アイテムキャリアー	アイテムキャリアー	アイテムキャリアー
M09（＊1）	M44a（＊2）	M44a（＊3）
E09×3（＊1）	M44aビット	M44aビット
M10×2	M10	M10
E38×8	E38×8	E38×8

（＊1）両方とも撃破した場合
E01×5→E06×4→E03
（＊2）E01×5→E06×4→E03×3
（＊3）E01×3→E03×3



侵食率40%以上	侵食率40%～20%	侵食率20%以下
E09×8	M09（E06×6）	M09（E06×6）
アイテムキャリアー	アイテムキャリアー	アイテムキャリアー
E18×4	E18×4	E18×4
E01×4	E01×5	E01×5
M09（E50×4）	M09（E50×4）	M09（E50×4）
E38×8	E38×8	E38×8
M10×2（E01×3）	M10×2（E01×3）	M10×2（E01×3）
E01×2	E54×3	E54×6
	E01×6	E01×6



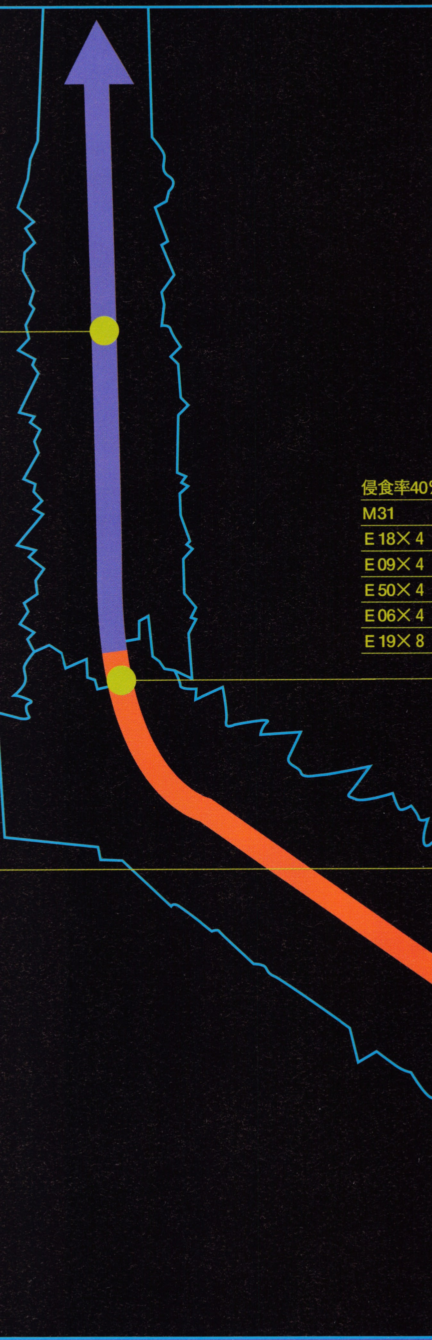
※(　)内はその敵機を撃破した場合の追加敵機

MEMORY PART

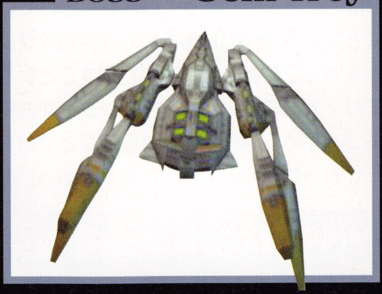
攻撃目標：Sem-frey

作戦内容：記憶領域中枢部での目標の殲滅及び、
作戦に基づく戦闘領域への侵入

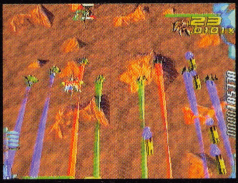
空中から攻撃してくる敵機のみで構成されたエリアで、高速戦闘が予想される。急激に上昇する侵食率をどのように抑えるかが最大の問題。



BOSS Sem-frey

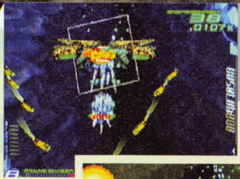


侵食率40%以上	侵食率40%～20%	侵食率20%以下
M31	M31	M31
E 18×4	E 03×3	E 09×8
E 09×4	E 38×8	M31
E 50×4	E 50×4	E 18×6
E 06×4	E 06×6	E 06×6
E 19×8	E 19×8	M31
		E 19×8



開幕の中型機は速攻で

まず右側より出現する中型機M09にショットを撃ちながら集中ロックをかけよう。敵の攻撃が激しいので慌てて一気に8ロックしようとせず、何度かに分けてロックしていくこと。敵は耐久力があるので集中ロックと同時にショットを撃ちこむと、より確実に倒すことができるぞ。このエリアではこのように集中ロックをかけにくい場所がいくつかある。自分の力では危険だと判断したら、ショットとレーザー連射で倒した方がいい。



開幕の中型機は集中ロックで瞬殺する



ロックと同時にショットも併用していこう

またしても中型機

M09を8秒以内で倒すと機雷をバラまく戦闘機E06が出現するが、次のアイテムキャリアーに備えて、出現と同時にショットとレーザーで殲滅しよう。続いてアイテムキャリアーを集中ロックして破壊。するとすぐ右側から中型機が出現する。エリア始めに出てきたM09同様に集中ロックで破壊しよう。このあたりは中型機と戦闘機編隊の波状攻撃が続く高空面最後の難関だ。あまり無理はせずに切りぬけていこう。



続くアイテムキャリアーはレーザー連射で



しばらくの間は中型機の波状攻撃が続く

しつこいほどに中型機

雲海が開いた所で中型機が出現する。バラまき弾がやや厳しいが、ここも集中ロックで破壊しよう。その後ミサイルを撃ってくる敵と5機編隊、4機編隊の敵機が波状攻撃を仕掛けてくる。ここで稼いでもいいのだがパターンを作りにくく、かなりの危険を伴う。それよりもここはショットとレーザーで敵を殲滅し、画面下方から現れる8機編隊のE19に備えた方が効率的だ。この8機編隊は基本点が高いので確実に倒しておくこと。



敵正面が比較的安全、布陣して集中ロックだ



この敵編隊は稼ぐよりも生き残り重視で

最後もやはり中型機

E19の8機編隊は、8ロックかけようとしても、初めの1機が画面上方に逃げてしまいロック効果が切れてしまう。2、3回に分けてロックし、後半部分は画面が回転してから現れる敵につなげていこう。続くアイテムキャリアーを集中ロックオンで倒すと、可変戦闘機M44aが現れる。敵弾の回避が困難なため、万全を期すならボムを使用する。ただし少しでも稼ぎたいのならば周りに敵が出現するまで発動を引き延ばすべし。



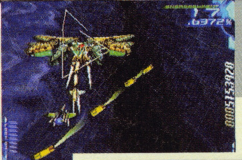
2度に分割した方がスコア効率が上昇する



最後に待ちうける可変戦闘機はかなりの強敵

まずは簡単に256倍をゲット

エリア開始早々出現する中型機M09。まずこの本体部分にハイパーレーザーを使用する。16ロック完了までには時間がかかるので、本体からのバラまき弾には十分に注意すること。その後画面後方から出現する、アイテムキャリアーのコンテナをショットで破壊、次いで本体に12ロックをかける。そのまま画面端から出現する戦闘機4機へとロックをつないでいこう。こうすれば16ロック目が赤い敵にかかるはずだ。



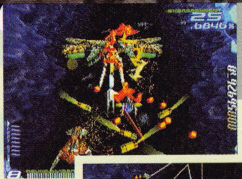
出現と同時に集中ロックをかけるが



機体性質上どうしても後手に回ってしまう

2機目も美味しく頂きます

先ほどのM09が今度は画面右側から出現してくるので、これも出現と同時に集中ロックを狙いにいこう。少しでも遅れるとハイパーレーザーがかからなくなるので行動は迅速におこなうこと。これを8秒以内で撃破すると、E06戦闘機が4機追加される。これらと低高度を飛行している敵を絡めつつ、画面後方から前方に抜けていく8機編隊にロックを決めていこう。画面右端には赤い敵もいるので、できればこれも巻きこんでおきたい。



続く同型機も同様の手順で破壊する



この部隊は左右どちらかに的を絞ってロック

中盤はあまり欲張らずに安全策で

やがて2機の中型機M31が時間差で登場するので、1機目を速攻で破壊しておこう。周りの敵と絡めれば16ロックを狙えるが尋常でなく危険なため、腕に自信のない人は狙わないほうが賢明。ここでミスるとこのあとの敵対応パターンに支障をきたすので、慎重に行動しよう。2機目のM31と共に出てくるE06は機雷散布前に破壊。邪魔者がいなくなったら中型機から画面後方低高度より現れるE19の8機編隊へつないで16ロックを決めよう。



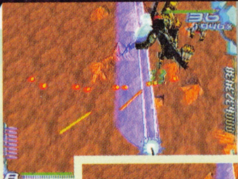
一応16ロックできるが実戦向きではない



狙うなら後続の8機編隊の方が確実だ

危険を覚悟で稼ぎにいこう

エリア終盤に出現する可変戦闘機M44aは耐久力が高く、なかなかダメージを与えられない。ボム使用による稼ぎを狙う場合も、出現と同時にロックとショットで耐久力をかなり削っておかなければならない。レーザー15発ほどでボムの殺傷圏内に入るが、時間をかけすぎると稼ぎにならないので危険を覚悟で敵本体に接近して撃ちこんでいこう。本体とビットの複合攻撃終了後の大量のバラまき弾ごとボムで破壊して高得点ゲットだ。



ショットではいくら当てても倒せないので



ボムを使って任務完了してほしい

爆風の継続時間を上手く使え

エリア開始直後に出てくるアイテムキャリアーにロックを重ねて、できる限り迅速に破壊しよう。続いて画面上方から出現する4機編隊を次々にロックして倒すのだが、最後の1機だけは画面から逃げる寸前まで待って光子魚雷を発射すべし。こうすることで次の敵に接触するまでの時間を稼ぐことができる。左から出現するE18戦闘機にロック。続いて左、右、左とロックして、左から来た4機にロックをつなげていこう。



中型機は接近して撃ちこみ迅速に破壊



魚雷発射間隔を調整して連鎖を維持する

戦闘機はつなぎの要

左から中型機が出現するので、左翼から流れるようにロックしていく。このとき近寄りすぎると敵のバラまき弾を食らうので注意すること。画面上方に大量に敵戦闘機が現れたら速やかに移動しつつ対応。それらの処理が終わる頃には戦闘機4機編隊がミサイルをまき始めるので、左側の2機から破壊する。低高度の中型機を通過して右側の2機に向かい、ミサイルでスコアの倍率を上げながら本体にロックをつないでいこう。



近寄りすぎるとこのようにかなり危険



ミサイルをロックして連鎖を維持していく

狙うは、赤い敵ただひとつ

次に後方から高速で飛んで来る戦闘機にロックをかけるのだが、両方狙うのは無理なので赤い敵がいる右側だけを狙ってロックをつなげよう。茶色の中型機を逃げる前にロックし、続いて出現する青い中型機はショットも併用しつつ速攻をかける。破壊できたら画面下方より出現する6機編隊から、低空を飛行する8機編隊へとロックをつないでいく。3機出現する中型機は中央、左、右の順番で狙い、同時に出てくる戦闘機も破壊しよう。



両方は無理なので、どちらか一方をロック



中型機はショット併用で瞬殺をかける

最後はボムで締めくくり

ミサイルを発射する敵を急いで破壊し、低空を横一列に飛行するE19を端からロックしていく。そのまま画面上方からの敵につなぎ、急いで照準を右下にもっていきE19編隊の第2波をロックして連鎖終了。続く可変戦闘機M44aによるバラまき弾とレーザーの連携は回避に徹すること。ショットで耐久力を削り、とどめにボムを使って倒そう。最後のE38編隊は全部はロックしきれないので、ショットも併用して切り抜けよう。



後半は攻撃が激しいので回避に専念



中型機はボムを使用して確実に破壊しよう

記憶領域における危機的状況の打開策

Way to survive for beginners

強力な中型機との戦闘が生死を分ける。まともに相手をしていたのでは体がいくつあっても足りない。危険と思ったら、無理せずやり過ごすことを心がけよう。

大型戦闘ヘリを狙い撃て

数多く登場する中型機の対処が生死を分けるエリア。それぞれ耐久力があり、バラまかれる通常弾の数が尋常でないため対処法を知らないとあっさりとやられてしまう。始めに登場する中型機M09は、WR-01R・R-GRAY1ならば出現時にハイパーレーザーを使うことで対処が可能だ。だがWR-02Rだと時間的に間に合わないため、初心者は無理に倒そうとせず、両翼のミサイルハッチだけを破壊してやり過ごした方が賢明だ。



中型機はショット併用の撃ちこみが基本



WR-01Rのみハイパーレーザーが狙える

先手必勝、殺られる前に殺る

同様に高空エリアで出現する青い中型戦闘機M31。画面横から出現後、画面内に長時間待機してローリングしながら多量の弾をまき散らす。出現を確認したらこれの破壊を最優先させたほうがいいだろう。唯一の救いは比較的耐久力が低い点だ。真正面に張りついてショットとロックオンを併用して攻撃すれば、弾をまかれる前に処理することができる。もし対処が遅れて弾をまかれたとしても、正面画面下にいれば弾は当たらないのだ。



ローリングからのバラまき弾がかなりキツイ



このぐらいの距離がバラまきに対処しやすいぞ

切り札は最後に使え

上の2機に輪をかけて恐ろしいのが可変式の中型機M44aだ。耐久力が恐ろしく高く、なかなか沈まないうえ、攻撃の厳しさ故にロックに近づくことすらままならない強敵なのだ。M44aは出現後、本体から2機のビットを展開し、本体のショットと複合攻撃を仕掛けてくる。これらの攻撃は弾道が不規則で読みにくいので、ボムで切り抜けるのが無難な選択だ。とはいえボム1発程度では墜ちないので、追加の撃ちこみは忘れないようにしよう。



敵弾が激しく近寄ることもできない



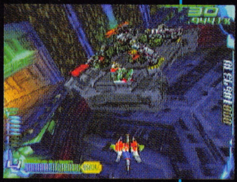
ゲージがあるならボムで安定してもいい

感情領域
砂漠エリア

侵食率40%以上	侵食率40%～20%	侵食率20%以下
E12×2	E20×4	E20×4
E17×8	E17×8	E17×8
アイテムキャリアー	アイテムキャリアー	アイテムキャリアー
E09×4	E53×3	E53×4
M17×2（E50×4）	M17×2（E50×4）	M17×2（E50×4）
E12×4	E09×4	E12×2
		E38×2



侵食率40%以上	侵食率40%～20%	侵食率20%以下
E35×3（E50×4）	E38×4	E38×4
E35	M32×2	M32×2（E38×4）
大型レーザー砲台×3	E35×3（E50×4）	E35×3（E50×4）
M32（E38×4）	E35	E35×4
建造物b	大型レーザー砲台×4	大型レーザー砲台×4
建造物a×2	建造物b	建造物b
ポール×2	建造物a×2	建造物a×2
E35×5	ポール×2	ポール×2
E39×2	E12×2	E12×2
E20×8	E35×4	E35×2
M20a（E20×8）	E39×2	E39×2
リフト（E20×6）	E20×8	E20×4
	M20a（E20×8）	E20×8
	対空レーザー砲台×2	M20a（E20×8）
	リフト（E20×6）	対空レーザー砲台×4
		リフト（E20×6）



※(　)内はその敵機を撃破した場合の追加敵機

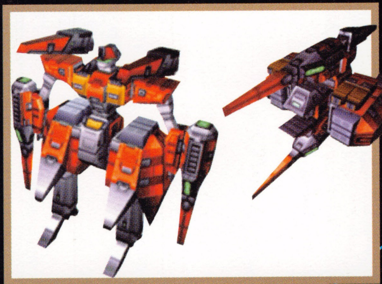
EMOTION PART

攻撃目標：Sem-slut

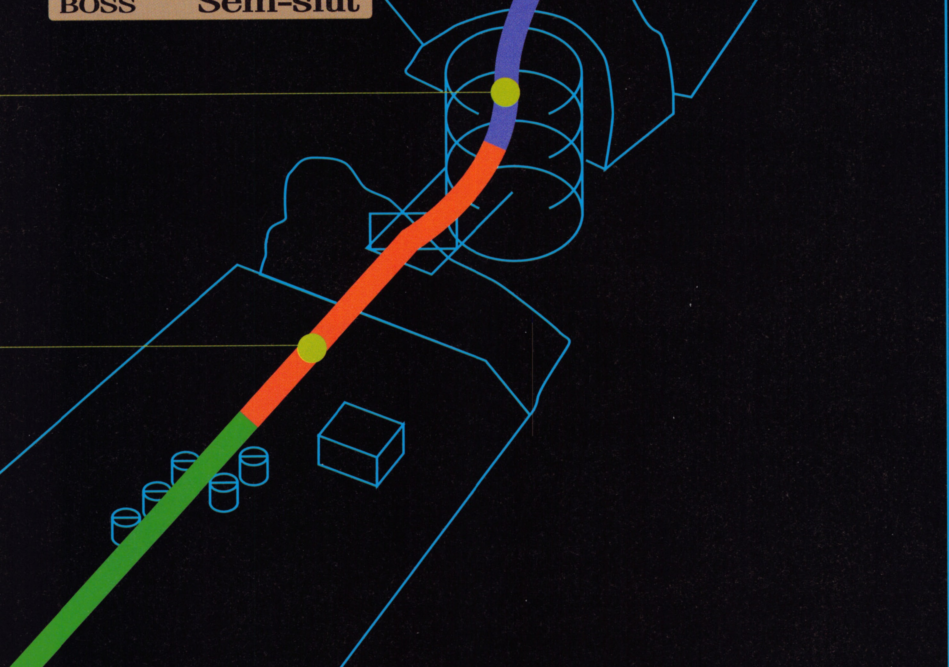
作戦内容：感情領域中枢部での目標の殲滅
及び、作戦に基づく
戦闘領域への侵入

超低空を飛行し、広大な砂漠から要塞内部へと侵入していく。火山火口中心部では、煮えたぎる溶岩が待ちうけている。





BOSS Sem-slut



侵食率40%以上	侵食率40%〜20%	侵食率20%以下
アイテムキャリアー	アイテムキャリアー	アイテムキャリアー
E36×4	E12×4	E12×4
E38×4	E36×4	E36×4
E39×4	E38×4	E38×4
E39×4（E12×4）	M21（E06×4）	E39×4
E36×3	E39×4	M05（E06×6）
E12×3	E39×4（E12×4）	E39×4（E12×4）
タンク×5	E12×3	E36×3
	E36×3	E12×3
	タンク×5	タンク×5



稼ぐのは集中ロックだけじゃない

エリア開始直後のアイテムキャリアーは、自機を左側においておき画面右側に出現させるように誘導しよう。アイテムキャリアー本体に7ロックをかけ、最後の8ロック目をキャリア後部のコンテナに合わせれば51200点が手に入る。これはタイミングがかなりシビアなため成功させるのはなかなか大変だが、ショットを撃ちながらの集中ロックオンよりも確実にスコアが稼げるので、しっかり狙っていこう。



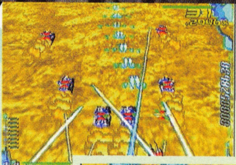
まずは本体に7ロックかけてから



8ロック目をコンテナにかけて256倍

赤い機体を狙っていこう

アイテムキャリアーを破壊してすぐに画面両端の格納庫から8両編成の戦車部隊が出現するのでまとめて倒そう。その後、4機編隊の青い戦闘機が現れるので、左の2機だけ倒してから地上にある燃料タンクにロックする。次いで泳がせておいた戦闘機から画面右の戦車部隊へロックをつなげたのち自機を左に移動させ、地中から出現する戦車に最後のロックをかける。この最後のロックで赤い車両を狙うようにすれば高得点を得られるぞ。



戦車隊はすべて登場するまで待って攻撃



ロックの最終攻撃目標は赤い機体だ

なにごとも仕込みが肝心

しばらく進むと岸壁の前に敵の戦車部隊が待ちうけている。まず仕込みとして青い中型戦車M32の砲塔部分を3ロックして破壊する。砲塔を破壊すれば攻撃してこなくなるので、あとは落ち着いてロックを狙えるはずだ。順番はレーザー砲台を起点として、左側の戦車部隊にロックをつなぎ、最後に先ほどの中型戦車の土台をロックする。この土台はスコアが高いので必ず最後にもってくること。成功させれば約768000点のスコアを稼げるぞ。



まず3ロックかけて砲塔のみを破壊



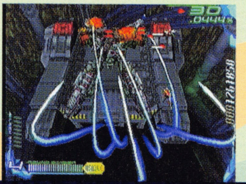
一通りロックしてから最後に本体をロック

狙うはオレンジのパーツ

要塞内に入ると巨大リフトに乗って大型戦車M20aが現れる。狙いは両脚もとのオレンジ色のミサイルポッドだ。スコアが500点と高いので、ロック後半にもっていくほど稼ぎは大きくなる。8ロック目なら128000点までスコアが跳ねあがるため、なんとしてでも256倍で取りたいところだ。具体的には大型戦車両肩の偏光レーザ砲台の耐久力がレーザー3発分なので、この2つを起点にしてロックをかけ、ミサイルポッドにつないでいこう。



レーザーの軌跡がこうなれば成功だ



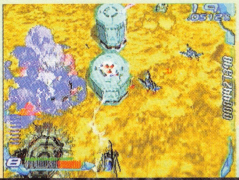
パーツ破壊後は偏光レーザーに目標を変更

踊る大戦車戦

まず画面右上に戦車が3台止まっているので、そこから左から出現する敵機にロックをつなげていこう。地上のタンクと追加で現れる4機編隊の戦闘機へとロックを維持していき、最終的には画面右上の200点のポールで256倍をとる。ここの4機編隊の戦闘機でのつなぎは、レーザーを一度画面外に出してから再び引き戻す、というようにお手玉のように活用しないとポールまでつなげられない。よく練習しておこう。



レーザーを画面外に逃してからロック



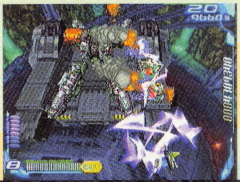
戻ってくる時間を利用してレーザーを維持

リフト上の巨大戦車を破壊せよ

砂漠から要塞内に侵入したら、隔壁通過後の4機編隊第2波を起点にロックをスタートさせよう。画面奥の大型リフトに付属する誘導レーザー砲台2基へ3ロックずつ計6ロックをかけてからM20aの左下のミサイルポッドにつなぎ、一気に右側の対空レーザー砲台へとロックしていく。右奥の砲台に3ロックかけたら、残りの2ロックを右側の脚パーツ2つにかければ、あわせて240000点が入ってくるぞ。



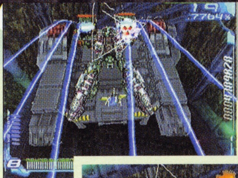
まずは誘導レーザー砲台に3ロック



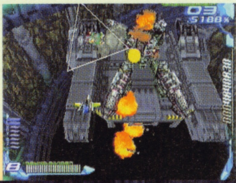
最終的にオレンジのパーツにつなげる

16ロックパレード前半

すぐに右側の残った対空レーザー砲台を起点にロックを開始し、レーザー砲台→大型機右パーツ→大型機本体→大型機左パーツ→左奥脚パーツの順で16ロックをかけ破壊する。まだ大型機の本体は生きているはずなので、左リフト付け根から戦闘機×2と破壊。残っている戦闘機を起点にロックを再スタート、時計回りに1周する形で次々につないでいく。最後は追加で登場する8機編隊の戦闘機から赤い敵へつないで終了だ。



次はレーザー砲台を起点にしてロック開始



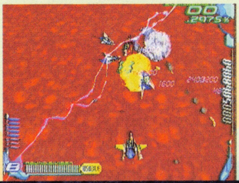
リフト連結部分から戦闘機までつなげよう

16ロックパレード後半

アイテムキャリアーを右に誘導して出現させたら、キャリアー本体に12ロックをかけ、E53を経由してコンテナで16ロックをとる。その後溶岩からムカデのような中型機M17が登場するのでロックをかけて倍率を上げておく。分離後の機体もきちんとロックをかけて破壊すること。同型機がもう一度現れるので今度は同時出現の空中敵機と絡めながら16ロックを狙う。16ロック目が赤い敵になるようにして高得点をゲットしよう。



ムカデ型中型機で倍率を上昇させれば



周りの敵で16ロックを狙っていける

戦車隊の攻撃順が連鎖のカギ

ゲームが始まったら自機を画面左に寄せておき、アイテムキャリアーを画面右側に誘導。本体に16ロックしてからコンテナ、本体の順に破壊しよう。画面両脇から現れる4機編隊3セットをロックしたあと、地上にいる戦車隊を右上から順に時計回りに破壊していく。地中を移動してくるE36戦車は右端の1台をロックし、左の2台目のみをロックする。続いて中型ヘリが左から登場するので、ひたすらロックをつないで破壊していこう。



本体で可能な限りロック数を稼いでおこう



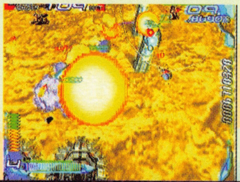
中型ヘリ攻撃はうるさいので迅速に破壊

ここからが連鎖の本番

そのあとに登場する機雷散布する戦闘機は、画面中央で交差するところを狙ってロックをかけていく。撃ちもらした戦闘機はショットで対処していこう。続いて、画面右に現れる戦車部隊の1台にだけロックをかけてから→左側のタンク→すぐ隣の戦車2台→残りのタンクの順で時間をかけながら破壊していく。レーザー砲台が見えてきたら敵弾に注意しながらロックをかけ、左から出現する戦車部隊を速攻で破壊しよう。



機雷でロック数を上昇させながら



地上物メインに連鎖をつなげていこう

隔壁の戦闘機の連鎖が勝負どころ

M35戦車部隊を7.5秒以内で破壊すると、E50戦闘機が4機現れミサイルを射出する。ミサイルごと本体を破壊し、地上の建造物を左側のポールから順にロックして岸壁の前の戦車隊へつなげよう。隔壁寸前の戦闘機は真ん中の2機にロックをかけて攻撃、右側の1機はロックオンだけかけておいて画面下方に消える瞬間に光子魚雷を射出する。最上段の右端に移動すれば隔壁の奥から出現する8機編隊のE20につなげることができる。



敵が画面下に消える寸前に攻撃すれば



このように連鎖を維持することが可能なのだ

どこまでつながるか腕の見せどころ

リフトに対しては土台にロックをかけ、砲台→本体→砲台の順で攻撃していこう。M20aが正面を向いたら、右の土台にロックして戦車ごと破壊。画面右下から浮上してくる敵を時計回りに2周するようにロックしていく。アイテムキャリアーの破壊後は、続くE53ミサイルビットを1機ずつ確実に破壊しムカデ型の中型機M17から最後の戦闘機につなげよう。ミサイルの弾幕はショットを併用していけば、比較的楽に抜けられるぞ。



巨大戦車はリフト連結部を破壊すればいい



火口での波状攻撃はショット併用で対抗する

感情領域における危機的状況の打開策

Way to survive for beginners

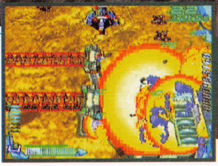
このエリアは前半は戦車および地上砲台の攻撃が厳しいのに対して、後半は中ボスに対処できれば、そのほかの敵機はそんなに処理が難しくないといった特徴がある。

集中ロックは捨てて迅速に攻撃せよ

まずエリア前半の砂漠地帯だ。ゲームに慣れないうちは敵が出現したら、稼ぎを意識せず速攻で破壊したほうがいい。途中に出現する中型機も周囲の敵がロックサイトに入りこんできてしまうため、集中ロックが狙いにくい。ショットとレーザーの連射で倒していこう。その後、戦闘機が機雷をバラまいて攻撃してくるのでこれもショットとレーザーで片付けていこう。画面左側を走行してくる青い中型戦車は砲塔さえ破壊してしまえばおとなしくなるぞ。



各個撃破していくのがいちばん安全な方法



中型戦車は砲塔だけ破壊すれば充分

最大の難所、超巨大要塞

要塞内部に入ると巨大戦車M20aが待ちうけている。ますは周りに配備されている対空レーザー砲台から優先的に破壊するようにしよう。本体からの偏光レーザーは敵の正面に入りこめば当たらないので問題ない。そこから本体にロックをかけていこう。また本体が乗っているリフトそのものは耐久力が低く設定されている。これを破壊すれば戦車を含むリフト上のすべての機能を停止することができるので、面倒ならばこれを狙っていってもいい。



誘導レーザー砲台を破壊すれば一安心だ



面倒ならリフト連結部にロックオン

頭、取ったるで

リフトを抜けてしまえば、あとはそれほど難易度は高くない。注意するとすれば溶岩の中から出現するムカデのような中型機M17だ。溶岩に潜っている間に攻撃をかけると、耐久力が上がった状態で自機に向かってくるので大変危険。あらかじめロックをかけておき、分離後にまとめてレーザーで攻撃するか、溶岩から先端部分を出したところを攻撃すれば全パーツを一気に壊すことができる。群れをツブすには頭を取るのがいちばんということだ。



潜航中に頭部にロックをかけておき

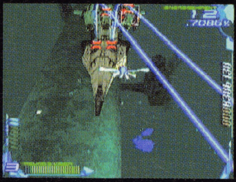


上昇中に攻撃、分裂前に潰してしまおう

意識領域

水中エリア

侵食率40%以上	侵食率40%～20%	侵食率20%以下
E61×3	E61×4	E61×6
アイテムキャリアー	アイテムキャリアー	アイテムキャリアー
M07（E53）	E09×6	E09×6
E20×3	M07（E53）	M07（E53×2）
E30×5	E02×2	E20×3
E14×5（E50×4）	E20×3	E04×2
M07（E54×8）	E04×2	E02×4
M02	E30×4	E14×5（E50×4）
	E14×5（E50×4）	M02×2
	M02×2	M07（E54×6）
	M07（E54×8）	



侵食率40%以上	侵食率40%～20%	侵食率20%以下
アイテムキャリアー	アイテムキャリアー	アイテムキャリアー
E02×5	E02×5	E02×5
E02×5	E02×5	E02×5
レーザー砲台×3（*1）	レーザー砲台×3（*2）	レーザー砲台×3（*2）
E61×5	E61×5	E61×5
E08×8（E09×4）	E08×4（*4）	E20×5（*3）
E20×3	E61×4（*4）	E08×3（*3）
E04×4（E20×3）	E20×3	E61×4
	E04×4（E20×3）	E20×3
		E04×6（E30×8）

(*1) M02→E01×3追加
(*2) M02→M02→E01×3
(*3) 両方とも撃破すると
E09×8追加
(*4) 両方とも撃破すると
E09×6追加



※(　)内はその敵機を撃破した場合の追加敵機

CONSCIOUSNESS PART

攻撃目標：Sem-loke

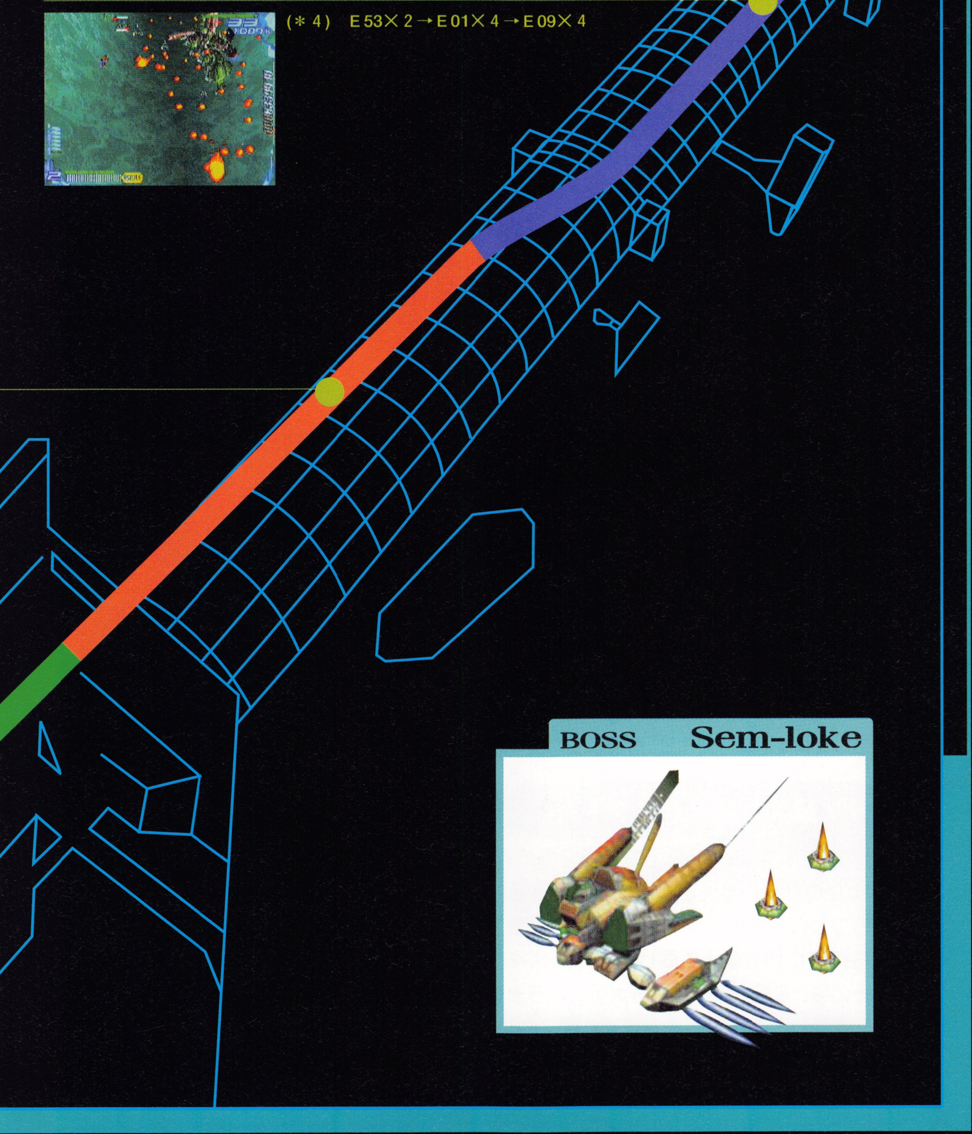
作戦内容：意識領域中枢部での
目標の殲滅及び、
作戦に基づく
戦闘領域への侵入

海中要塞からウォーターチューブへ侵入していく水中エリア。レーザー戦艦や浮遊機雷など、特徴ある敵が多数登場する。



侵食率40%以上	侵食率40%～20%	侵食率20%以下
E61×3	E61×4	E61×5
M07（E01×4）	M07（E01×4）	M07（E01×4）
M07	E02×2	E09×4
M44b（＊4）	M07	E02×4
	E14×2	M07
	M44b×2（＊4）	E14×5
		M44b×2（＊4）

（＊4） E53×2→E01×4→E09×4



BOSS Sem-loke

アイテムキャリアーは集中ロックで

エリアが始まってまもなくすると、画面下方よりアイテムキャリアーが出現する。ここはアイテムキャリアー本体にハイパーレーザーをかけて、後部コンテナと画面後方から出現する浮遊機雷をまとめて爆風の中に巻きこんでしまおう。その後、画面上方に戦闘機E50が4機編隊で出現し、大量のミサイル攻撃を仕掛けてくるので、ミサイルでロック数を稼ぎ可能な限り倍率を上げてから、スコアの高いE50本体にロックをかけにいこう。


いつもどおりに集中ロックをかけて


画面上方の浮遊機雷を爆風に巻きこもう

ロボットなんか集中ロックで怖くない

2機の中型機が時間差で出現してくるポイントでは、1機目に集中ロックをかけて後続の登場を待ち、ハイパーレーザーを発射しよう。爆風で弱った2機目にレーザー連射で簡単に倒せるはずだ。次いで無数の戦闘機が現れるがすべて8ロックして倒していこう。戦闘機群の中に交ざっている2機の赤い敵は、できるだけロック後半にとるようにする。敵の攻撃がかなり厳しいので、場合によってはショットも併用して切り抜けるべし。


ミサイルで倍率を上げてから本体をロック


続く敵編隊は8ロックで破壊しよう

巨大戦艦を撃破せよ

戦闘機の群れを抜けてしばらくすると、再びアイテムキャリアーが現れる。これも先ほどと同様にハイパーレーザーで沈めてしまおう。しばらくして背景がウォーターチューブに切り替わるとM07巨大戦艦が現れ、偏光レーザーで攻撃してくる。このレーザーは放っておくと画面内に残って厄介なので、攻撃前に砲台を破壊しよう。ちなみに戦艦の先端部分のスコアは左右で異なっている。ロックは右側をあとにした方がスコアを稼げるぞ。


中型機に集中ロックして後続を待とう


敵艦のレーザーの前に敵編隊を殲滅しよう

エリア最大の稼ぎポイント

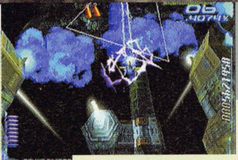
ボス戦突入寸前、画面上方から2機の可変中型機M44bが現れる。出現と同時に左の中型機にショットを撃ちつつロックオンレーザーを2発ほど撃ちこみ、すぐに右の敵に切り替えて同じようにダメージを与えよう。その後、2機の中型機から大量のバラまき弾が出てくるのを待ってからボムを使用すれば、64万点ほどが稼げるはずだ。これはタイミングが噛み合うと720000点までとることが可能なので覚えておこう。


このぐらいまで敵弾を引き寄せてからボム

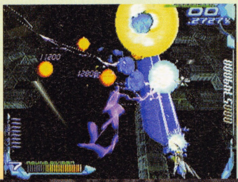

弾数が2倍なら、もちろん得点も2倍だ

中型機の対処が運命の分かれ道

エリアスタート直後、地上砲台地区に突入する。ここの地上物は速攻で破壊。倍率のかかる敵もいないので、ショットで浮遊機雷E02を始末しながらロックで地上物を叩いていこう。次いで中型機が2機出現するので安全のため1機目を速攻で破壊。2機目はショットを浴びせながらロックをかけていく。4ロックほどかかった辺りでショットを止め、残りのロックをかけつつ下から出現する計8機の敵機につなぎ16ロックを決めていこう。



地上砲台はレーザーを破壊すれば



浮遊機雷も一緒に巻きこむことができる

倍率は戦艦で稼げ

低高度から4機編隊×2がクロスしながら上昇してくるので、左の編隊の前1機にロックオンしたあと右の編隊4機にロックして画面右下へ移動。このとき画面奥の戦艦M07の全パーツにロックをかける。その後、先に泳がせておいた左編隊の3機のうち赤い敵にロック、そのままアイテムキャリアーのコンテナへとつないでいく。さらにキャリア本体からロックを始動し、画面上方から出る敵から高速で突っこんでくる戦闘機へつなごう。



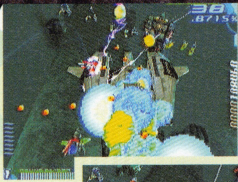
画面低空に戦艦がいるので忘れずにロック



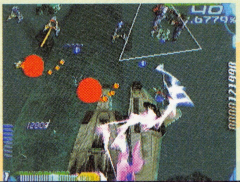
このアイテムキャリアーで倍率を稼いでおこう

機雷だってロックの大切な資源だ

戦闘機の処理が終わったら、今度は左下の機雷の群れを起点にロックを開始しよう。画面下を右に移動しながら空中の敵から、中央の戦艦の手前パーツへとつないでいく。次に戦艦の砲台から中型機、戦艦動力部へとつないで終了。すぐに中型機のミサイルが始まるので左下の敵からミサイルへとつないでいく。左下の敵を倒すことで追加で4機の敵があらわれるので、右側2機のミサイルから、左側低高度からの赤い敵へとつないでいこう。



機雷と戦艦の偏光レーザーに注意しよう



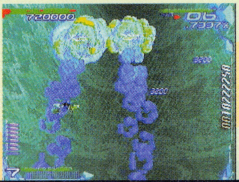
戦艦から画面上方のロボットにつないでいく

ボムを使って大儲け

チューブ内侵入後、画面上方から可変戦闘機M44bが2機出現する。左側の機体にショットを浴びせつつ1ロックしたらすかさず右に移動して右の機体に3ロックかけてレーザー射出。画面左上に移動しながらこれらかからの大量のバラまき弾を待ち、ギリギリまで引きつけてボムを使用する。うまくいけば72万点稼ぐことも可能。ただし、これらの行動は常に画面上方でおこなうことになるため、敵の攻撃にはくれぐれも気をつけよう。



いかに敵弾を吐かせるかがポイントだ



上手く決まれば72万点も入ってくる

キライな機雷に要注意

まずアイテムキャリアーを右に出現させてからロックを開始する。その後画面低高度から機雷が浮上してくるのでそれを速攻で破壊。すると画面上方からミサイル戦闘機が追加されるが、これは無視して低高度の機雷とレーザー砲台の破壊を先にすませてしまおう。機雷の処理が終わったら戦闘機の処理に取りかかる。左の2機を速攻でロックして破壊、右側の2機はミサイルをロックしながら本体を破壊しよう。



まずアイテムキャリアーを瞬殺して



画面上方の機雷撤去に全力を尽くそう

大量の敵を残らずロックオンだ

可変中型機が2機出現してくるので、まず1機目をミサイルもろともロックに組みこみ破壊する。すかさずショットを併用して2機目を撃破、画面下方より現れる5機編隊にロックをつなげていこう。続けて左から出現する5機、下からの3機、左からの5機と出現した順にロックをかけていく。さらに敵が大量に押し寄せてくるが、慌てずに左の黄色い敵にロック。右上からくる敵を順にロックしながら、左の編隊を捕らえにいこう。



レーザー砲台を破壊すれば誘爆が起きて



機雷も一緒に破壊されるのだ

ここで死んだら一大事、命は大切に

緑色の敵からのミサイル攻撃は、誘導が厳しいのでショットも併用したほうが無難だろう。続く敵編隊が交差する辺りにM07戦艦が潜んでいるのでサイトを流すように通過させる。ここでM07を7秒以内に倒すと追加機体E53が現れるが、かなりシビアなので腕に自信のない人は戦艦は急いで破壊しないように。アイテムキャリアーを破壊し、画面上方から出現する戦闘機、低高度から現れる機雷や敵機にロックをつなげていこう。



緑色の敵は迅速に破壊しないと……



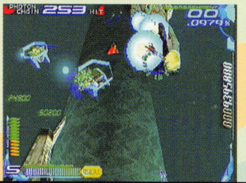
画面中ミサイルで埋め尽くされてしまう

戦艦を上手く利用して倍率を稼ごう

再びM07戦艦が登場し大型ミサイルによる攻撃をしてくる。戦艦本体から画面右下の敵編隊につなげ、一気に前進して戦艦の各パーツをロックしていこう。そのあとはショットを併用して可変中型機を速攻で破壊、急いで画面左下に移動し残りの敵を倒しにいく。2機目のロボットはミサイルに注意しながら攻撃し、左右からくる戦闘機へとつなげていこう。そのまま3機目の戦艦の全パーツにロックをかけ、続く敵編隊で連鎖終了だ。



戦艦のミサイルハッチを攻撃してから



続く敵編隊へと連鎖をつなげていこう

意識領域における 危機的状況の打開策

Way to survive for beginners

最高の難易度を誇るエリア。危険なポイントが多すぎてボムの使用個所すら絞れない。危なくなったら使うしかない。

機雷撤去が最重要項目

前半戦で辛いのは浮遊機雷E02と中型機との複合攻撃だ。とにかく数が多いため機雷の処理が追いつかず、中型機からのレーザーバラまきと、ミサイル攻撃の回避に専念することができない。しかし機雷は処理をしないと自機にゆっくりと近づいてきて自爆するので厄介だ。そのうえ判定の大きな爆風を残すため、行動範囲が狭くなり弾よけどころではなくなってしまう。初心者は中型機の撃破はあきらめて機雷処理を最優先させたほうがよいだろう。



まず浮上中に可能なかぎり破壊する



撃ち漏らしはショットでひとつずつ潰す

艦橋を破壊して機能を停止させる

中盤戦に入ってから頭を悩ませるのが、大型レーザー戦艦M07の存在だ。画面低高度からの偏光レーザー攻撃の照射時間が長いうえ、画面スクロールにあわせて移動してくるのである。画面ワクとレーザーの間に挟まれて圧死したり、レーザーに逃走経路をふさがれて敵弾回避に支障をきたしては大変だ。ここはパーツごとに1つ1つツブすのではなく、一気に本体部分を叩いていこう。本体を倒せば、M07全体の機能を停止させられるのである。



レーザー発射口は早い段階で破壊しておく



面倒なら艦橋を狙ってロックオンだ

困った時のボム

後半に入ると画面左右から丸い戦闘機が大量発生する。8機編隊で登場して画面内をランダムにうろつくため厄介だ。かといって体当たりを警戒していると続けて登場してくる機雷の処理ができずに押されてしまう。ここはショットで撃破しながら高速で機雷の処理をしよう。最後に現れる2機のM44bはまともに相手をすると厳しいのでボムを使う。ボムがない場合は1機目に速攻をかけて破壊、残った1機は画面下に避難してやり過ごそう。



可変戦闘機2機編隊は最大の稼ぎポイント



敵弾を引きつけてからボムを使用だ

思考領域

都市[夜]エリア

侵食率40%以上	侵食率40%～20%	侵食率20%以下
M20b（＊1）	E38×3	E06×4
E60×4	M20b（＊1）	M20b（＊1）
E52×7（E53×2）	E12×2	E12×4
	E60×4	E60×4
	E06×3	E01×5
	E52×7（E53×2）	E52×7（E53×3）

（＊1）E09×6→E12×4→
E20×5追加



侵食率40%以上	侵食率40%～20%	侵食率20%以下
誘導灯×9	誘導灯×9	M02（E09×4）
アイテムキャリアー	アイテムキャリアー	誘導灯×9
E50×4	M02（E09×4）	アイテムキャリアー
M02（E09×4）	E38×4	M02
M32×2	M02	M02
E35×2（E50×4）	E35×8（E50×4）	E01×2
E51×6	E60×5	E35×9（E50×4）
	E51×3	E60×5



※(　)内はその敵機を撃破した場合の追加敵機

CONSIDERATION PART

攻撃目標：Pro-tor

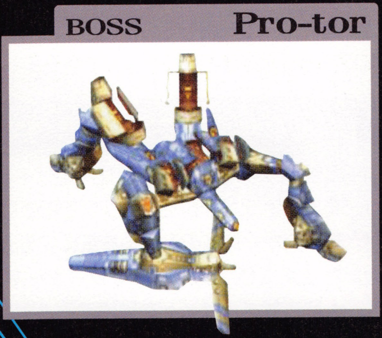
作戦内容：思考領域中枢部での目標の殲滅及び、
作戦に基づく戦闘領域への侵入

湾岸倉庫地帯から夜の繁華街を抜けていくエリア。高速道路に突如現れる巨大戦闘車両やレール式の対空レーザー砲台など、何かと仕掛けの多いエリアだ。

侵食率40%以上	侵食率40%～20%	侵食率20%以下
アイテムキャリアー	アイテムキャリアー	アイテムキャリアー
E60×24	大型砲台	大型砲台
E55×4	E09×8	E09×8
大型ミサイルサイト	アーム展開(E38×4)	アーム展開(E38×4)
E38×4	大型ミサイルサイト	E55×4
E55×2	E38×8	多方向レーザー砲台
E60×5	M31(E50×4)	E55×2
	E55×2	E01×4
	E60×5	M31(E50×4)
		E60×5

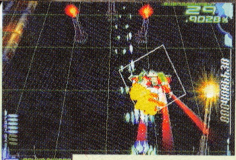


Starting Point



路上の戦車からロックオン

エリア開始直後、アイテムキャリアーが出現するので、まずはショットでコンテナを破壊し、ハイパーレーザーを射出する。すると爆風で画面上方から出現する誘導灯を3本ほど巻きこんで、10万～20万点ほど稼ぐことができる。次いですぐに中型機M02が出現するので、ショットとレーザーで速攻撃破。画面両側からほぼ同時に出現する戦車部隊と戦闘機は、戦車部隊からロックして戦闘機につなげば簡単に8ロックすることができる。



開幕のアイテムキャリアーに集中ロック



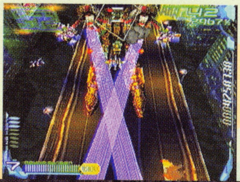
地上の誘導灯も一緒に破壊してしまおう

極太レーザーのスキを逃すな

画面右側から道路上に巨大戦車M20bが出現したら、まず本体に6～7ロックをかけておく。すぐに左から中型戦車が逆走してくるので、これにロックをつなげて8ロックを完成させる。再びM20bの正面に入りこみ、極太レーザー発射までに5～6発ほどレーザーを撃ちこんでおこう。極太レーザー射出中にハイパーレーザーを使用すれば、周囲の戦闘機を巻きこんで10万～30万ほどのスコアを入手できるぞ。



圧倒的な火力で立ちはだかる



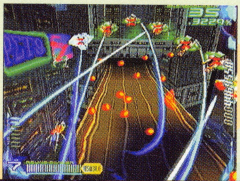
極太レーザーは隙間に入りこんで回避

稼ぎの基本は、やはりボム

しばらく進むと機雷をバラまくE06戦闘機が出現するので、バラまかれた機雷や周囲の戦闘機を絡めて8ロックを狙っていこう。ただし機雷が画面上に増えすぎると、自機の逃げ場を失ってしまう。ロックしきれないようならば、無理せずショットで破壊したほうがいい。このあとアイテムキャリアーが出現するが攻撃せずに、次の大型砲台と一緒にボムで一掃してしまおう。敵編隊も巻きこめば40万～55万点ほど稼ぐことができるぞ。



危険なら無理せずショットを使おう



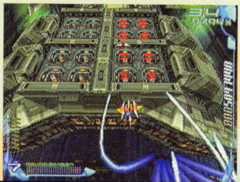
8機編隊は確実にフルロックしよう

ミサイルサイトでひとやま当てる

ボム使用後すぐに、大型ミサイルサイトが4基出現する。発射口とミサイルを8ロックで稼ぎながら倒すのだが、基本点が一緒なので順番を気にする必要はない。手当たり次第にロックをかけてレーザーを発射していこう。大型ミサイルサイトを破壊すると敵編隊が2部隊続く。これを即破壊したら、次に出現する中型機に集中ロックをかけておく。画面下方から現れる敵編隊を待ってレーザーを発射すれば10万点は稼げるはずだ。



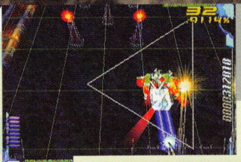
大型固定砲台ならボムで大儲け



ミサイルサイトならフルロックで大儲け

ショットの撃ちこみを調整しよう

アイテムキャリアーが登場したらすかさずショットでコンテナを破壊し、次いで集中ロックで本体を破壊しよう。このときショットが本体に当たっているとハイパーレーザーはかからないので、コンテナ破壊のタイミングを逃さないようにすること。続いて現れる中型機M02にはショットとロックを同時にかけ、破壊しきれなかった地上物にロックをつなげていく。そうすることで、次の敵までレーザーをつなげることが可能になる。



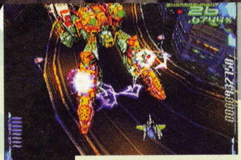
ショットの撃ちこみはコンテナのみ



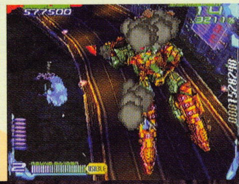
誘導塔はハイパーレーザーに巻きこもう

70万稼ぎポイント、其の1

道路上に現れる大型戦車M20bへは極太レーザー砲台に16ロックを浴びせてから、左脚パーツに4ロック、右脚パーツは上段部分のみ破壊し、本体にハイパーレーザーかければ破壊できる。ハイパーレーザー射出後は左手前の脚パーツにロックをかけハイパーレーザーによって戦車本体が破壊される前にレーザーを射出しよう。左側から上昇してきた敵と機雷でロック数を稼ぎ、16ロック目に赤い敵を捕らえるようにするのだ。



順序よく各パーツを破壊していき



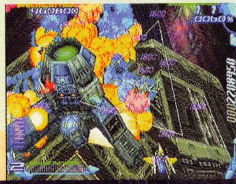
最後にこの赤い敵につなげば成功だ

70万稼ぎポイント、其の2

道路脇の海中から赤く発光したE52戦闘機が8機上昇してくるが、これらを破壊するとE53が出現してくる。射出された弾を上手く利用しながらロック数を稼ぎ、アイテムキャリアーのコンテナに16ロックを決めていこう。このあと機体を画面右下に移動させ、大型固定砲台に弾を大量に吐かせてからボムを使用すれば、かなりのスコアを稼ぐことができる。画面右下への移動中は敵の攻撃が激しいので常にボムの準備をしておくこと。



ハイスコアを狙うなら固定砲台でボム



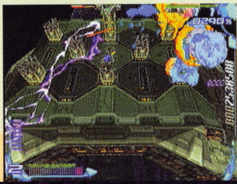
それまでボムは温存しておこう

レーザーを自在に操れ

ボム使用後に出現する敵編隊を破壊したら機体を画面中央上部で待機させておく。画面下方から出現した敵が大量の機雷を散布するので、レーザーが画面外にでる寸前に次の機雷にロックをかけてレーザーを引き戻し、固定砲台の出現まで持続させていこう。砲台につなげることができれば500000点以上稼ぐことも可能。ただし砲台の出現位置はランダムなため、運が悪いときは10000点ほどしか入らないこともあることを覚えておこう。



レーザーを画面内で泳がせながらロック



すべて破壊すれば高得点が期待できる

光子魚雷の発射タイミングを調節する

アイテムキャリアーを破壊したら鉄塔のような誘導灯をロックしながら、画面上方から出現する敵編隊を待ち伏せする。敵をロックにとらえたら、続いて登場する可変中型機M02へつなぎ、ショットを併用して即破壊しよう。中型機破壊後は残った敵をロックすることになるが、最後の1機はロックだけしておいて、逃げられる寸前まで攻撃を引き延ばしておこう。これで続く戦車隊との遭遇までの時間を稼ぐことができる。



戦車隊は左から順にロック



ヘリを経由して大型戦車につなげよう

大型戦車M20bで連鎖を稼ぐ

すぐに戦車が数台出現するので左から順にロックをかけ、画面右側から出現するヘリにつなげていこう。すべてロックしたら急いで右に移動すれば、大型戦車M20bの足へロックをつなげられる。M20bが横を向いている間に前の両脚を破壊、そのまま本体の各パーツをロックし、正面を向いたら各パーツに撃ちこんでいき破壊する。M20b破壊後は左の敵機へとつなぎ、奥の道路上にいる戦車隊へとロックをつなげていこう。



極太レーザーは戦車正面でさける



すぐ左にいる戦闘機につなげていこう

チリも積もれば……

続いて画面低空から出現するE06編隊が大量の機雷をまいてくるので、可能な限り連鎖の中に組みこんでコツコツスコア倍率を稼いでいこう。続いて左側の水中からE52戦闘機が赤く光りつつ現れて扇状に展開してくる。これは右から左へと流れるようにロックをかけていこう。やがてアイテムキャリアーが出現するので、ロックとショットを併用して迅速に破壊、画面上方からやってくる敵編隊へとロックをつなげていこう。



アイテムキャリアーはショット併用で即破壊



スキを突いてコアにロックをかけよう

大型砲台はタイミングが命

大型砲台が出現したら、手前の脚の部分でロックをつなぎつつスキをうかがう。スキができたら一気に前へ出て弱点のコアに撃ちこみ、その後画面上方から現れる4機編隊へロックして連鎖はいったんここで終了。次のミサイルハッチは一気に破壊し、上空からの敵機、左のヘリ、右上の中型機、さらに後方からくる紫の5機編隊へとつなぐ。最後の敵編隊はどちらか2機を即破壊、残りはミサイルをロックしつつ撃破していこう。



侵食率によっては固定砲台の場合も



最後の中型機は落ち着いて対処しよう

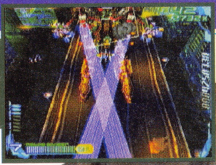
思考領域における危機的状況の打開策

Way to survive for beginners

大型戦車に大型砲台。何かと巨大な敵が出てくるエリア。それぞれが中ボスクラスに強いのでチマチマ攻めても埒があかない。狙うは集中ロックオン！

ハイウェイの悪魔M20b

エリア突入後まもなく、画面右手から登場するのがM20b巨大戦車だ。巨大レーザー砲のワインダーから始まり、本体からの拡散レーザーの乱射、脅威の誘導性能を見せるミサイル弾など多彩な攻撃を仕掛けてくる。出現から逃走までかなりの時間があるため、できれば本体への集中ロックで撃破したい。しかしかなりの危険が伴うので無理は禁物、初心者はボムを使うか画面内の行動を妨害する巨大レーザー砲だけでも破壊できればいいだろう。



極太レーザーは戦車正面が死角になっている



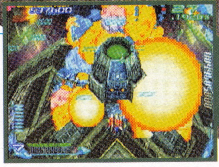
レーザー射出中に集中ロックをかけておこう

大型砲台は金のなる機

エリア中盤で突入するタワー内部で待ちかまえる大型砲台。本体からの回転レーザーと、アーム部分からの大型弾で弾幕を張ってくる。本体、アーム部ともに耐久力は低いが、多量のバラまき弾も併用してくるので、うかうかとロックしにいくのは自殺行為だ。対処法としてオススメなのはボムの使用。安全で、かつ大量得点をゲットできる。ボムが使えない状況であれば本体周辺のアーム部のみを破壊して画面下部でやり過ごすのがいいだろう。



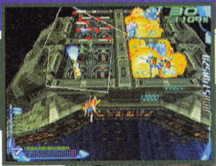
危険度に比例して入るスコアも上昇する



ギリギリまで引きつけてしっかりと稼ごう

1本倒すとまた1本

タワー後半に登場するのが多方向レーザー砲台群だ。全8本の砲台中ランダムな4本が一斉にレーザーを発射してくる。1本破壊するたびに、残り4本の内の1本が攻撃を開始する。この砲台群はショットでの破壊が不可能なためロックするしかないのだが、レーザーの攻撃方向がランダムなために目の前に移動した直後にやられてしまう危険性がある。慣れないうちに相手にするのは危険なので、画面下に避難してやり過ごしたほうがいいだろう。



攻撃が完全ランダムなので対処しきれない



回避に専念してやり過ごすのも手だ

報道スクープ
M.C.0108

ここではレイクライシスにすべてを捧げたスコアラーたちの、脅威の稼ぎテクニックを紹介するぞ。

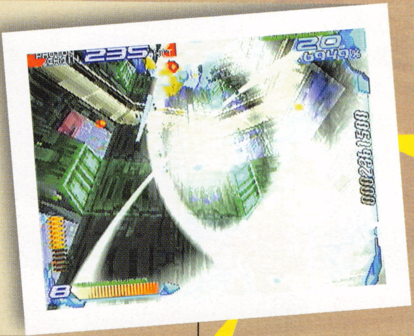
カメラがとらえた決定的瞬間

ただでは死なんのだよ、ただでは！

スペシャルモードはボムを使用して稼ぐポイントが多すぎてどこで撃ったらいいのか絞れない。そこでワザと自機をツブしてゲージを回復させるのだ。緑アイテムを取得することで残機ボーナスをしのぐスコアが稼げるのだ。





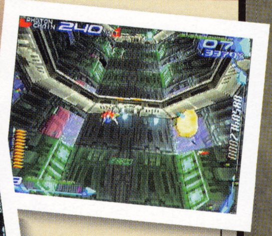


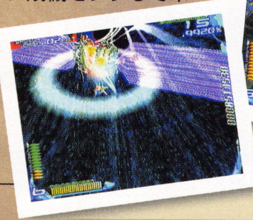
秘技、ハイパー究極光子魚雷

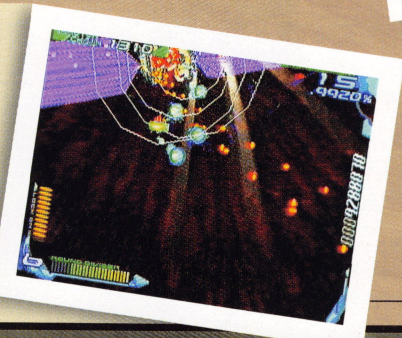
ボムを利用すると連鎖が途切れるWR-03。そのためボムの稼ぎが非常に困難だ。しかし耐久力のある敵なら、ボムと同時に光子魚雷を使用、すかさず次の敵をロックでして、連鎖を維持しながら稼ぐことがきるぞ。

最終奥義、ハイパー究極ゲージ回復

真のボス、Infinity戦で稼ぐためには、残機をツブしてボムゲージを回復させるのが世の常識。しかしPS版のWR-03は残機をツブさずひたすら光子魚雷を撃ち続けるだけで、次の稼ぎポイントまでにボムを回復できるのだ。







ハイスコアラーの憂鬱な日常

ロックオンレーザーはロックして発射するだけで10点ずつスコアが増えているのだ。これを利用してボスにレーザーを連射すれば僅かながら稼ぐことができる。真のハイスコアラーは、地味なところで頑張っているのだ。

SPECIAL MODE

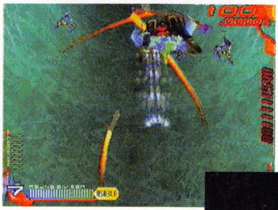
スペシャルモード攻略 ■ AREA ATTACK



特別侵攻作戦重要事項説明

■SPECIAL MODE概要

SPECIAL MODE攻略は、誰よりも高みに登るための上級者向けの攻略をメインとしている。エリアごとのアイテムの配置情報などハイスコアをとるために必要なポイントを分かりやすく紹介していくぞ。具体的な攻略に入る前に、まずはSPECIAL MODE独自のシステムを理解しておこう。また各エリアのボスはボスアタックで紹介しているので、そちらを参照してもらいたい。





AREA 侵攻作戦地区

SPECIAL MODEエリア配置情報

SPECIAL MODEでのゲームの流れは右のように自我領域から始まり真のボスで終わるようになっている。これは常に固定で変更できない。ただしORIGINAL MODEと同様に、エリア内の敵配置は侵食率によって変化するぞ。エリア間の得点集計は一切なく、ゲーム終了時に一括しておこなわれる。



ENCROACHMENT 減点侵食率

恐怖のペナルティ減点侵食率

SPECIAL MODEでは侵食率が100%に到達してもORIGINAL MODEのように最終ボス戦に強制移行させられることはないが、その間はペナルティーとして1/60秒ごとに1000点ずつスコアが減点されていくようになっている。侵食率は敵を倒したり、アイテムをとることによって100%以下に戻すことが可能だぞ。



ITEM 拾得可能物資

アイテムはスコアアタックの要

このモードでは最初から自機が最強状態で、アイテムによるパワーアップはない。そのかわりアイテムによって高得点やエクステンドなどの新ボーナスが得られるようになっているぞ。アイテムの種類は右の3通り。ハイスコアを狙うには侵食率低下アイテムを取りつづけ、最後に2倍アイテムを取る戦法がBESTだ。



侵食率低下アイテム

取ると侵食率が10％減少する。基本得点は2万点。連続して取ることでスコアが上昇し、最高200万点までアップする。



プレイヤーエクステンド

プレイヤー機が1機増加する。機体が9機である場合に限り、機数増加のかわりに得点が10万点入り、以後10万点ずつ増加していく。



現在の得点2倍アイテム

プレイヤーの点数が2倍になる。大きく点数を稼いでいるほど大きな点数を手にすることができるため、最後の最後に取るのが効果的だ。

アイテム放出の法則

ボスは破壊されると大爆発と共にアイテムを放出する。バラまくアイテムの種類はその時点の侵食率の1ケタめによって決定されるぞ。アイテムの出現パターンは右表を参照。

Area Bossアイテム放出対応表

侵食率1ケタめ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
侵食率低下アイテム	5	1	3	5	7	8	7	5	3	1
プレイヤーエクステンド	3	3	2	1	0	0	0	1	2	3

Dis-Humanアイテム放出対応表

侵食率1ケタめ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
侵食率低下アイテム	4	1	2	3	3	4	3	3	2	1
プレイヤーエクステンド	3	1	2	2	3	3	3	2	2	1
現在の得点2倍アイテム	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0

RESULTS 得点集計

すべてが決まる最終得点集計

SPECIAL MODEではラウンド間の得点集計はおこなわれず、ゲーム終了時の集計でのみボーナス計算がおこなわれる。獲得できる各ボーナスの計算式は以下の通り。またP19でもくわしく紹介しているぞ。



侵食率ボーナス		(100－最終侵食率)×100000点
フルロックボーナス	WR-01R	最大ロックでの攻撃回数×10000点
フルロックボーナス	WR-02R	最大ロックでの攻撃回数×30000点
HITボーナス	WR-03	255HIT以上の攻撃回数×1000000点
残機ボーナス		1000000点×残機数を最終得点に追加

自我領域
ホストエリア

…侵食率10%減少

…プレイヤーエクステンド

…現在の得点2倍



侵食率	70%以上	70%～30%	30%未満
	4	4	4
	2	2	2
	0	0	0



SELF PART

攻撃目標：なし

作戦内容：自我領域中枢部から
知能領域への潜入

すべての基本のエリアだけあって、敵の攻撃はおとなしいものだ。ロックの練習場所と思って片っ端から破壊してやろう。なおアイテムを取る順番で最終的なスコアが大きく変わるので注意すること。

戦いはすでに始まっている

まず自機を右に置きアイテムキャリアーを左から出現させ集中ロックをかける。6機編隊を巻きこむようにハイパーレーザーを発射。ここで出現するアイテムを取る順番は、青、青、赤だ。SPECIAL MODEのシステム上、スコアに関係なく青アイテムが取れるのはここだけ。以後出現するアイテムは基本的に赤のみを狙って回収することになる。かなりキツイ条件だがハイスコアのためと割りきって頑張ってもらいたい。


アイテムキャリアーは集中ロック


回収するアイテムはよく考えてきめよう

ショットは控えめに

その後、画面上方に4機編隊が現れるが、この敵部隊は最速でロックオンして倒しておこう。次にリング型中型機M21に集中ロックをかけるのだが、うっかりショットを当ててしまうと最後まで決まらないので注意しよう。また、初めの4機編隊の撃破に手間どると、次の敵出現パターンが変わってしまい、稼ぎの重要な起点となるM21が出現しなくなってしまうぞ。これは重要なことなので覚えておこう。


こいつらは最速で破壊する


次の中型機にハイパーレーザーだ

ハイパーレーザーは引きつけて撃つ

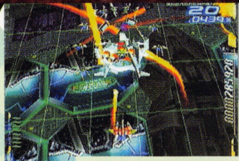
画面上方からの10機編隊を倒すと、リング型中型機M21が再び出現する。出現と同時に集中ロックをかけておき、周りにいる4機編隊を引きつけてからハイパーレーザーを発射する。しかし巻きこめる敵の数はランダム要素が高く、4機すべてを撃破できるとは限らない。ハイパーレーザーで倒せなかった敵は、すかさずロックで破壊すべし。出現するアイテムを素早く回収し、次の中型機の出現に備えよう。


敵編隊はまとめて破壊していこう


中型機はよく引きつけてから攻撃する

アイテムの回収を忘れるな

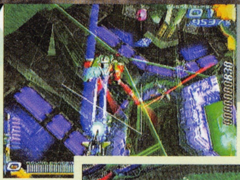
3度目の登場となるリング型中型機M21と、画面上方から4機編隊が2部隊現れる。ここでも定石どおりにリング型中型機に集中ロックをかけ、ハイパーレーザーで周囲の敵編隊の巻きこみを狙おう。うまくいくと画面上方から出現する敵機編隊のうち数機を巻きこんで、一緒に倒すことができる。残った後続部隊をロックで破壊したら、放出されたアイテムを回収。これでホストエリアは終了となる。


ハイパーレーザの特徴をよくつかんでおこう


逃した敵はすかさずロックで追撃

ロックは可能な限り遅らせろ

初めにアイテムキャリアーを画面左側に出現させ、コンテナ部分をロックで破壊しよう。コンテナを破壊したら本体にロック開始、このときロック終了までショットで本体を攻撃すること。次いで画面下方低高度から出現する6機編隊にレーザーをつないでいく。このとき一度にロックをかけずに時間をかけてロックしてレーザーを泳がせれば、次の4機編隊にまでつなげることも可能だ。ただしロック数の関係で1機は撃ちもらすことになる。



ショット併用でアイテムキャリアーを破壊する



稼ぐなら赤いアイテムを最後に取ろう

飛んで火にいる敵機を待とう

続いて先ほど撃ちもらした1機を起点にロックを開始、画面上方に出現する10機編隊へとつなげていく。この敵編隊は自機と反対側の画面上部から出現するため、まとめてロックをつなげていくのであれば、自機をあまり激しく左右に動かさないようにして敵機が自らサイトの中に飛びこんでくるのを待つほうがいい。編隊最後の10機目が赤い敵なので、それを最後に回してつなぎきればそれなりに稼ぐことができる。



勝手に敵がロックに飛びこんでくるぞ



最後はもちろん赤い敵でしとめよう

名づけて一人時間差攻撃

10機編隊に続いて、画面上方からリング付きの中型機M21が現れる。まずはM21からロックを開始、4ロック目まではショットも併用してダメージを与える。画面左に出現する戦闘機2機からすぐそばの戦闘ヘリ3機にロック、そこから画面右の戦闘ヘリにつなげて最後を赤い敵で締めて完了だ。なお、ヘリ部隊攻撃時には追加ロックのタイミングを遅らせてレーザーを画面外まで泳がせ、時間を稼ぐ必要があることを覚えておこう。



4ロック目まではショット併用



ここでもレーザーを泳がせる必要がある

闇雲につなげるだけが能じゃない

リング付きの中型機M21が再度出現する。今度はショットは一切使わずにロックだけで撃破しよう。その後、画面下方低高度から上昇してくる左側の部隊の2機につないでいき、ここで一旦ロックを終了させる。中型機を撃破したことで画面上方から6機編隊が出現してくるので、残っている敵すべてをロックでつなげよう。追加された部隊には赤い敵が交じっている。最終的にこれにつないでいくのがここでのポイントだ。



今回はロックのみで破壊しよう



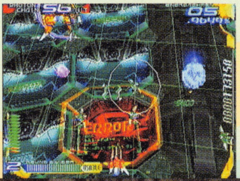
2機だけ破壊したらロックを中断する

WR－03の基本戦術

まず攻略に入る前にWR‐03の戦い方について説明を加えておく。WR‐03は独特の機体であり、エリアの戦闘の大半はショットを使わず、ロックのみで敵を処理していくことになる。そのためロックボタンは基本的に押しっぱなしで構わない。しかし、連鎖の切れやすい場所については、光子魚雷の発射タイミングを爆風の継続時間いっぱいまで堪える必要があるので覚えておこう。これは攻略文中では、「時間稼ぎ」と省略してある。



爆風判定が消える寸前に次弾を発射する



時間稼ぎは連鎖を作るために絶対必要だ

SPECIAL MODEは最初が肝心

まずアイテムキャリアーを画面の左側に出現させ、ショットを併用して可能な限り素早く破壊しよう。低高度で編隊を組んで飛行していく戦闘機にロックをかけながら、連鎖が継続している間に先ほどのアイテムキャリアーと赤い敵から出現したアイテム3個を急いで回収する。回収する順番は青、青、赤。これ以外の取り方ではスコアが最終的に1600万点ほど下がってしまうので、順番はくれぐれも間違わないように注意しよう。



アイテムキャリアーは出現と同時に破壊する



次の敵にロックをかけながらアイテムを回収

連鎖の基本をつかんでおこう

画面右側から現れる敵編隊を時間をかけながらロックして上方から出現する4機編隊へとつなげよう。リング状の中型機M21が現れるので出現と同時にロックをかけ、そこから低空を飛んでいる敵機を左から右へとロックしていく。全機墜としたら急いで左上にいき、2機目の中型機につなげよう。低空にも戦闘機が並んでいるが、M21を優先的に破壊すること。これを破壊できれば追加で敵編隊が出現し、さらに連鎖をつなげられるのだ。

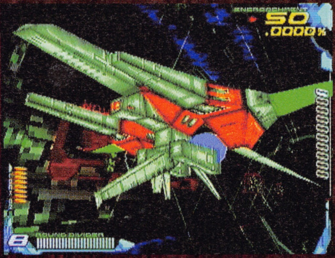


この中型機は出現したら速攻で破壊しよう



すると追加の敵編隊が登場するぞ







知能領域

都市エリア

侵食率	70％以上	70％～30％	30％未満
	1	1	1
	1	1	1
	0	0	0







侵食率	70％以上	70％～30％	30％未満
	3	3	3
	1	1	1
	0	0	0

INTELLIGENCE PART

攻撃目標：Pro-tor

作戦内容：知能領域中枢部での目標の殲滅及び、記憶領域への侵入

夕焼けに輝くビル群が美しい都市エリア。敵の弾幕はそれほど厳しくないので、ロックに集中することができる。レール式の移動台で登場する対空砲台の攻撃がレーザーからミサイルに変わっているので注意。





…侵食率10％減少

…プレイヤーエクステンド

…現在の得点2倍

侵食率	70％以上	70％～30％	30％未満
	2	3	3
	1	1	1
	1	0	0

アイテムキャリアーを誘導せよ

まずあらかじめ自機を左に置き、アイテムキャリアーが画面右側に出現するように誘導する。そこへハイパーレーザーを使えば、画面下方より出現する敵編隊と左側を走るモノレールM00をハイパーレーザーの爆風に巻きこんで破壊することができるのだ。このときのハイパーレーザーだが、集中ロックを完成させたあとすぐには発射せず、1秒ほど間を置いてから発射するようにしよう。そうするとより多くの敵を巻きこみやすいぞ。



まずはアイテムキャリアーに集中ロック



少し待ってからモノレールごと破壊しよう

モノレールのロックがカギを握る

次に右側のレールを移動してくるモノレールM00の各パーツに対して、均等にロックをかけていく。残った3ロックを画面右下より出現する敵3機につなげていこう。モノレールのロックはかなり難しいが、成功すれば最後の8ロック目を赤い敵にもっていくことができる。ロックのコツは流すようにサイトを通過させることだ。敵を撃破したあとは、赤い敵が放出するアイテムを忘れずに回収しておくこと。



モノレールを均等にロックできれば



赤い戦闘機に256倍をかけることができる

屋上の敵はショットで撃破

画面が90度切り替わると画面左上から地上戦車が登場、画面右上からも戦闘機が同時に出現する。ここは戦闘機から戦車につなげるように8ロックかけて破壊していこう。次に、ビル屋上に戦闘機が2機待機しているので、これはショットを使って最速で破壊する。戦闘機が動きだす前に破壊できれば、追加で画面上方から6機編隊が現れるので、これから地上戦車にロックをつなげていこう。このあと、自機は基地内部へと侵入する。



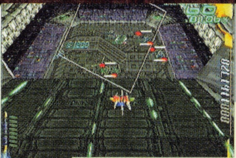
戦闘機から戦車の順でロックする



屋上の戦闘機は動き出す前に攻撃しよう

基地内部に突入

いよいよエリア中盤、基地内部への潜入だ。通路内へ入ってすぐに中型ヘリ2機を取り囲むように敵戦闘機が配置されているので、はじめに中型ヘリに5～6ロックをかけてから、周りの戦闘機にロックをつなぐようにすべし。うまくいけばスコア、51200点を2セット以上ゲットすることができる。なお、ここにいる中型ヘリは残しておくと危険なので、次のアイテムキャリアーの出現前までに完全に破壊しておくこと。



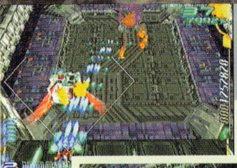
中型機で倍率を上げてから周りにロック



用済みの中型ヘリは機動前に破壊する

集中ロックは慎重に

アイテムキャリアーが出現したら、すぐに集中ロックを開始する。周囲に出現してくる敵戦闘機ごとハイパーレーザーでまとめて破壊しよう。このとき画面低空に現れる敵がアイテムキャリアーに重なって、ロックが分散することがあるので注意すること。敵が重なりそうになったら1度サイトを外して敵をやり過ごし、もう一度ロックを開始すれば安全だ。出現した赤アイテムを回収したら、すぐにレール式の対空砲台が並ぶ地区へ突入する。



低空の敵がロックにまぎれこんでくる



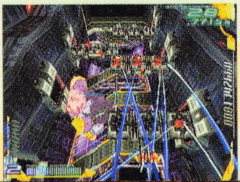
一度サイトを外して集中ロックしよう

レーザー砲台がミサイル砲台に

レール式移動台に乗った対空砲台が並ぶ地区へ侵入したら、ORIGINAL MODE同様に、レール連結部からレール上の砲台へロックをつなげるようにする。ここの砲台群はORIGINAL MODEでは少々厄介な誘導レーザー砲台だったが、このSPECIAL MODEではただのミサイル砲台になっている。しかもほとんど弾を撃ってこないのでロックの稼ぎも比較的簡単である。画面下方から2機登場する敵機へつなげて8ロックが可能だ。



攻撃がレーザーからミサイルに変化



そのうえ、ほとんど攻撃してこないのだ

隔壁の破片で稼いでいこう

地下のトンネル内に入ると画面下方低空より中型機M01が高速で自機を追いぬきつつ正面の隔壁を破壊していく。ここで散らばる隔壁の破片は300点と非常に稼げるのだが、画面にとどまっている時間が短く、すぐに消失してしまう。そのため安定して稼ぐことは事実上不可能。とりあえず38万～76万ぐらい稼げればいいだろう。ちなみに隔壁の破片に当たり判定は存在しないので、密着していても安全だ。



画面低空から中型機が登場するので



画面上方で待機して隔壁をロックしよう

中型機M01には先手必勝

隔壁の処理が終了したら中型機M01との戦闘に入る。中型機はレーザーによる攻撃をしかけてくるが、レーザーに弾速があり、当たり判定も大きいため攻撃が避けにくく非常に辛い。ここは出現と同時に集中ロックをかけ、レーザー射出前にしとめてしまおう。もし破壊できずにレーザー攻撃が始まってしまったら、無理に接近しようとせずに遠距離からのショットで攻撃、時間切れで画面外に逃亡するのを待つほうがいい。



できればレーザー射出前に倒しておきたい



無理なら距離を取って時間切れを狙う

16ロックポイント、其の1

エリア開始と同時に画面左下低高度を走行しているモノレールM00へロックをかける。全部で8ロックかけたら画面右から出現したアイテムキャリアーの本体に1ロックかけ、右側に移動。ちょうど画面後方低高度から5機編隊が画面上方へと飛行していくので、右からロックを開始して、左端の赤い敵につないでいこう。最後の16ロック目は先ほどのアイテムキャリアーのコンテナ部分にかけてやる。これで51200点が入手できるぞ。



アイテムキャリアー本体から敵編隊につなげる



最後にコンテナ部分にロックを戻して完了だ

16ロックポイント、其の2

コンテナ破壊後、すぐさまアイテムキャリアーの本体へとロックを開始。ここのポイントは、4ロックかかるまで本体にショットを撃ちこんでやるということだ。ここで撃ちこんでおかないとアイテムキャリアーが破壊できずに赤アイテムが回収できなくなってしまうぞ。アイテムキャリアーにロックをかけ終わったら画面後方低高度から出現する3機編隊へとロックをつなぎ、後続のもう1部隊にロックをつないで16ロックが終了する。



4ロック目までショット併用で撃ちこみ



低高度からの3機編隊につなげよう

16ロックポイント、其の3、其の4

画面右を走行しているモノレールM00に8ロックかけたのち、画面中央の中型機に2ロック、その後画面後方低空から出現する5機編隊もロックして16ロックがひとつ完成。続いて画面上方両端から4機の敵が出現するので、右端以外の3機を右から順にロックしよう。画面スクロール後、道路上の戦車部隊の横並びの5台にロックをつないでいく。画面右の戦闘機4機を追加ロックし、最後に画面中央の中型戦車へ残りロックをつなげよう。



モノレールから上方の戦闘機につなげて



視点変更後、戦車部隊をロックでなぎ払う

16ロックポイント、其の5

まず、画面上方から出現する6機編隊をロックオンレーザーで破壊しよう。すぐに画面右前方のビル屋上に敵戦闘機が待機しているのが見えてくる。これを素早く処理することによって、追加で8機編隊の敵を出現させることができる。追加された敵編隊を右から左へつないでいき、画面右下を走行する4台の敵戦車へとロックを追加。画面左上のビル屋上に待機している戦闘機へとつなげれば16ロック完成だ。



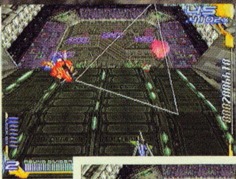
画面右からの敵編隊をロックしたら



屋上の戦闘機を最優先で破壊しよう

16ロックポイント、其の6、其の7

画面下方から出現する4機編隊のうち、赤い敵を除く3機を起点にロックを開始。大型ヘリの左側の機体を8ロック。周囲に待機する5機編隊を左側からすべてロックしてまず1セット目が終了。続けて右側の大型ヘリに12ロックかけてから、左側の大型ヘリに3ロック、泳がせておいた赤い敵につないで2セット目も終了。このとき画面内を旋回している新手の8機編隊にロックに割りこまれたり、体当たりを受けないように注意しよう。



大型ヘリに8ロックして倍率をかけてから



周囲の敵を後半にロックして稼いでいこう

16ロックポイント、其の8

画面内を先ほどの8機編隊がうろついているので、体当たりを食らわないように注意しつつショット連射で攻撃しよう。すぐにアイテムキャリアーが出現するので、本体にショットを撃ちこみつつロックしていく。このあとすぐに画面低高度から4機編隊が出現するので左から順につないでいき、最後は右端の赤い敵で締めくくろう。ここで画面上には赤アイテム3個と青アイテムが出現するが、赤アイテムだけを回収すること。



アイテムキャリアーから後続につないでいく



ハイスコアねらいなら青アイテムは無視

16ロックポイント、其の9　其の10

中盤に差しかかると左右の壁面からレール式の移動台に乗って対空砲台が現れる。まず画面左上方に待機している戦闘機をロック。そのまま画面左側の対空砲台の土台に3ロックし、さらにセットになっているレーザー砲2門をそれぞれ1ロック。次に右側手前の砲台も同じようにロックをかけ、左に戻って同様の手順を踏んで1セット目が終了。今度は右砲台から開始して、最終的には画面上方から現れる赤い敵へつないでいこう。



レール連結部分からロックをかけていき



2セット目の最後は赤い敵につなげよう

16ロックポイント、其の11

エリア終盤に入るとM01中型機によって画面前方のシャッターが破壊される。このとき散らばるシャッターの破片はロック可能なうえスコアが300点と非常に高い。これをフルロックできれば理論上、433800点入るが、破片はすぐに壊れてしまうので運の要素が加わってくる。実際は300000点ほど入れれば上出来だ。M01中型機はハイパーレーザーが可能なほど耐久力がないので、ショットとレーザーを併用して即座に破壊してしまおう。



隔壁破壊前に画面上方で待機しておこう



続く中型機は速攻で破壊してしまおう

初めからガンガンつないでいこう

エリアスタート直後、アイテムキャリアーを右に出現するように誘導し、ショットを併用して即座に倒そう。続けて下から敵が5機出るので右から順にロックオンしていく。そのまま左のモノレールM00を逃がさずロックオン攻撃で破壊しよう。すぐその下からくる3機、また右の3機とロック、右のモノレールへとどんどんロックをつないでいく。さらに下から5機出るので左から順にロックしたら急いで左上に向かっていこう。



アイテムキャリアーは右側に誘導しておこう



モノレールまでは問題なくつながるはずだ

特攻部隊にご用心

視点が切り替わるポイントになると左上からミサイルを撃つ敵機が出てくるので、すかさずロックする。すぐ反対側へと切り返し、右の2機にロック、再び切り返して横に並んだ戦車にロックしていく。さらに奥のビルの上にいる緑の敵、戦車へとロックする。最後の緑の敵は前に出て速攻でロックしよう。このとき前方から8機編隊がくるので体当たりされないようにすぐ自機を後退させ、その敵機にもロックをかけよう。



視点変更中はロックが切れ易いので注意



屋上の戦闘機は待機中に破壊してしまおう

反時計回りにぐるりとロック

基地内部に突入する直前、後方から敵が4機出てくるので、まずこれをロックする。基地内に入ると奥の床面上に敵が何体か配置されている。2機ある中型ヘリのうち、右側の敵機にロックオン攻撃して破壊する。周囲の戦車には反時計回りでぐるりとロックオンしていき、残った左側の中型ヘリ1機へつないでいこう。このとき、周囲から出る歯車状の敵にはショットとロックオン攻撃を合わせて対処していくとよい。

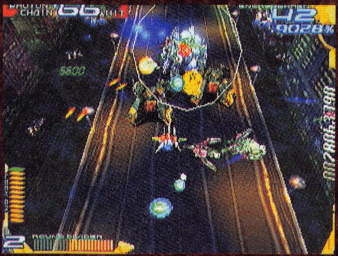


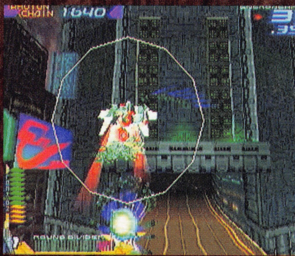
基地侵入時のロックは時間をかけて



待ち構える中型ヘリは右側から破壊しよう

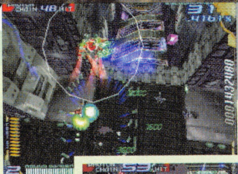






レール式対空砲台を撃破

自機を右に置いて2機目のアイテムキャリアーを左から出現するように誘導、ロックオン攻撃で処理する。このとき下を飛んでいる敵機は画面が右へ旋回して敵機が横一列に並んだときに左から順にロックしていき、急いで左上に移動する。ここに緑色の敵機が2機いるのでロックする。続いて登場する6台の対空砲台のうち一番奥の1台を残して全て破壊。さらに右端にも緑の敵機が現れるのでロックして破壊しよう。



アイテムキャリアーから低空の敵へつなげる



砲台横で待機している敵機は動く前に瞬殺

ここで一時連鎖終了

レール式対空砲台もあらかた片付いた。最後に残った対空砲台は自機を細かく移動させながら、左側の砲台から砲台の土台へ向かってロックしていく。画面の下から敵機が出たのを確認したら砲台の土台を破壊し、続いて敵機を左から順にロックしていく。最後は赤い敵で締めくくるように注意すること。この赤い敵機を破壊するとアイテムを出すので、回収するのを忘れないように。連鎖はここで1度途切れる。



最後の砲台連結部は時間をかけて破壊



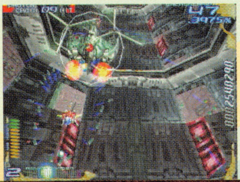
敵編隊の登場まで時間を稼ごう

破片の処理にどかんとボム炸裂

通路を進んでいくと中型機M01がシャッターを突き破って飛んでいく。ORIGINAL MODEではこのあとのM01戦のためにボム温存が重要だったが、SPECIAL MODEではM01はシャッターを突き破るだけで何処かへ消えていくので、ここでボムを使ってしまおう。破片を処理し終わるころに中型ヘリが出現。ショットとロックオンを併用して速攻で破壊しよう。そのあとのミサイルビットも同様に処理すれば残りはボス戦だけだ。

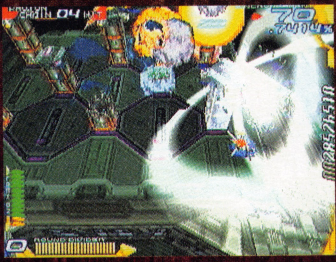


中ボス不在のため、隔壁でボムが使用可能



最後の中型ヘリは攻撃前に破壊しよう







記憶領域

高空エリア

…侵食率10%減少

…プレイヤーエクステンド

…現在の得点2倍

侵食率	70%以上	70%〜30%	30%未満
	3	3	3
	1	2	2
	0	0	0

侵食率	70%以上	70%〜30%	30%未満
	2	2	1
	0	0	0
	0	0	0



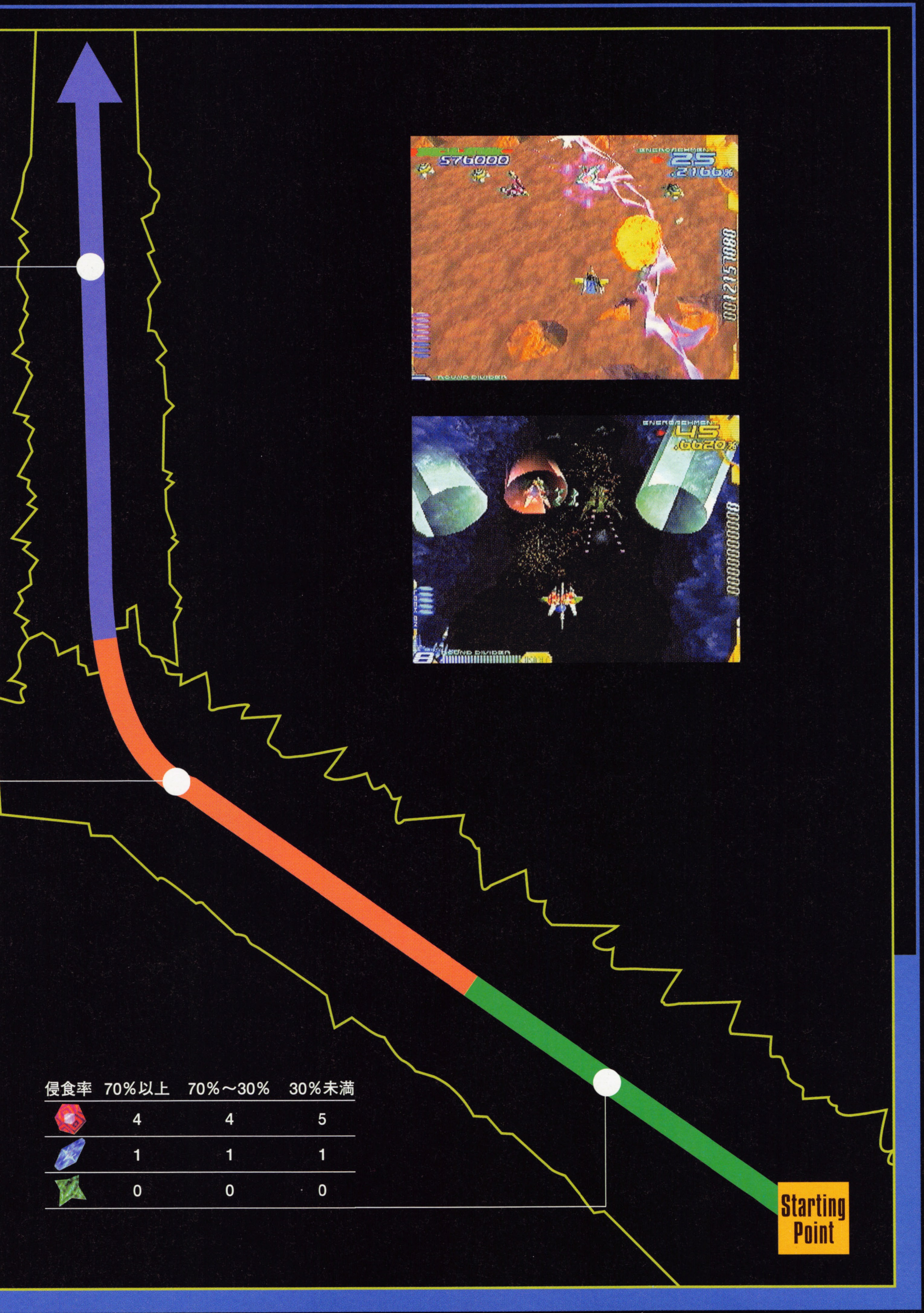


MEMORY PART

攻撃目標：Sem-frey

作戦内容：記憶領域中枢部での目標の殲滅
及び、感情領域への侵入

雲海を抜けると、青々とした樹海が広がるエリア。そろそろ敵の攻撃が厳しさを増すため、急上昇する侵食率をいかに抑えこむかが重要になってくる。



侵食率	70%以上	70%～30%	30%未満
	4	4	5
	1	1	1
	0	0	0

開幕はやはりハイパーレーザーで

スタート直後に現れるアイテムキャリアーはハイパーレーザーで破壊しよう。出現と同時に集中ロックをかけ、周りにいる戦闘機を一緒に巻きこめば、5万〜10万点ほどのスコアがゲットできるはずだ。ハイパーレーザーで倒せなかった敵もロックオン攻撃で残さず破壊しておくこと。出現した赤いアイテムを急いで回収したら、次に登場する中型機に備えて、画面中央下方に自機を待機させておこう。



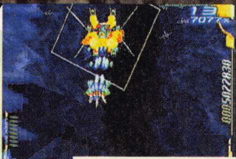
とりあえずハイパーレーザーが基本です



ここで取るアイテムが運命の分かれ道

とどめはきちんと刺しましょう

続いて敵中型機が出現する。これにもハイパーレーザーをかけて周りにいる敵機ごと巻きこんで倒したいところだ。しかし中型機の弾幕をかいくぐっての集中ロックはかなりの危険を伴うため、慣れないうちは無理せずにショットとレーザーの連射で倒していくといいだろう。また中型機は耐久力が高いため、ハイパーレーザー1発では沈まない。遠距離からショットを使ってとどめを刺すようにしよう。



中型機はショット併用の集中ロックで



周りの敵機は爆風の餌食にしてやろう

欲張りすぎに注意

その後、画面中央に中型機がゆっくりと浮上してきたら、これに3ロックかけておく。すぐに5機編隊が現れるので、これも合わせてロックして8ロックをとっておこう。次の3機編隊はスコアが200点と高いため、可能な限り倍率を上げてから倒したいところだが、敵の攻撃が激しくロック後半まで持っていくのが非常に困難である。逃してしまってはもったいないので、ロックがかかるポイントで無理せずかけておいたほうがいい。



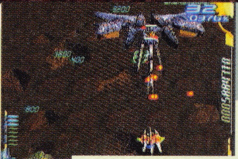
とりあえず中型機に3ロックだけかける



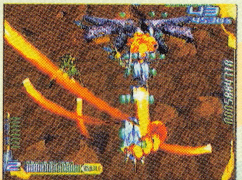
倍率が上がってから5機編隊にロック

大型機は集中ロックで破壊しろ

しばらくすると画面右側から大型機が出現する。これに対してはハイパーレーザーを仕掛けるが、攻撃が厳しく、一気に集中ロックするのは困難だ。ロックは2度に分けておこなおう。1度のロックで集中ロックしようとするとバラまき弾にぶつかりかねないため、一旦離れてから改めて残りロックをかけるようにするのだ。ここでハイパーレーザーを使うことができれば、画面上方から出現する敵編隊も巻きこむことができる。



バラまき弾は距離をとって回避する



とどめはハイパーレーザーで決まりでしょ

敵ミサイルで倍率を上げる

大型機を集中ロックで破壊したあとは、3機編隊が現れて大量の誘導ミサイルをバラまいてくる。ここでは敵と敵の射出ミサイルを交互にロックしてつなげていこう。慣れるまでは難しいが、うまくやればロックの倍率を稼ぎ、3機目の敵に8ロック目をかけることも可能になる。注意したいのは敵の射出する誘導ミサイルの弾速が速いため、ロックに手間どるとミサイルが画面外に消えてしまうということだ。ロックは素早く正確に。



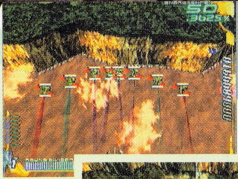
ミサイルだってロックすれば倍率は上がる



本体はいちばん最後に持っていくのだ

取れるところは確実に

SPECIAL MODEの高空エリアは侵食率の状態によって現れる敵の種類がかなり異なるため、スコアを稼ぐには出現する敵の順番をある程度パターン化する必要がある。ここで覚えておきたいのがカメラアングルが変わるポイントに出現するE19の8機編隊。これらは侵食率がどのような状況でも確実に登場する数少ない敵だ。しかも8機編隊はロックするには最適の数。確実にロックして倒すようにしよう。



8機編隊はフルロックで美味しく頂き



続く1部隊も確実にロックしていこう

ここでの仕こみが生死を分ける

2度目のE19編隊を倒すと、すぐにアイテムキャリアーが出現する。これをハイパーレーザーで破壊し、すぐにアイテムを回収しよう。ハイパーレーザーの爆風は、次に出現する2機の中型機にほんの少しだけかかるようにするのが理想だ。もちろんこれくらいで中型機を破壊することはできないが、耐久力を2割ほど削ってくれるのでボム使用時の破壊確率を大幅に上昇させてくれる。ハイパーレーザーの発射タイミングは慎重に読もう。



アイテムキャリアー集中ロック、これ重要



爆風がチョイかかる、これかなり重要

まとめてボムで荒稼ぎ

画面上方から中型機が出現し、一旦停止してロボット形態に変形しようとするので、そのスキにハイパーレーザーを撃ちこもう。すかさずショットとレーザーを撃ちこめば攻撃される前に破壊することが可能だ。問題なのは2機現れた場合だ。中型機2機をまともに相手にするのは厳しいので、稼ぎも考えてボムを使っていこう。変形中にある程度ダメージを与えておき、バラまき弾を待ってボムを使えば、57万点ほど稼ぐことができる。



痛めつけたら、とどめはボムで



稼ぐならこのぐらいが平均といったところ

まずは16ロックでスタート

エリア初めに出現するアイテムキャリアーは、コンテナを破壊してから本体にショットとロックをかけていく。ただしショットは2ロックかけた辺りで終了すること。このあと画面上方から出現する6機編隊へとレーザーをつないでいけば16ロックを決められる。すぐに左から中型機が出現するので、今度は5ロック目がかかるまでショットで耐久力を削ってレーザーを発射。低高度に敵編隊が2部隊いるのでどちらかにつないでいこう。



5ロックかかるまではショットであぶっておく



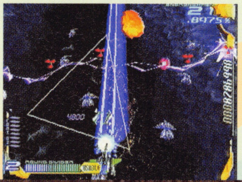
赤い敵を最後に回してロックオン

序盤の稼ぎは慎重に

画面中央低高度の中型機は5機の戦闘機を放出するので破壊しないでおく。まず中型機本体に3ロックしてから、周囲を飛びまわる戦闘機3機をロックしておく。そこから中型機から射出される5機編隊へとロックをつなげていこう。しかしこれだけだと15ロックしかかからない。画面低空を飛行している3機編隊につなげて16ロックを完成させよう。残りの戦闘機が浮上してくるがもう用はない。無理せずにショットで処理しよう。



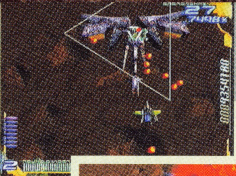
上空の敵を一通りロックし終わったら



今度は低空の敵にロックをつなぐ

中型機の瞬殺が第1目標

画面右から中型機が出現するので、ここは集中ロックでの速攻を狙いにいく。しかしここの中型機は、他の同型機に比べて集中ロックがかけづらい。本体からのバラまき弾の弾幕もあるが、画面中央低高度、つまり真下をほかの敵が通過するためロックが定まらないのだ。対策としては中型機の出現と同時にロックを重ねておくしかない。ここで中型機を速攻処理できないと、その後の展開にまで影響が出てしまうぞ。



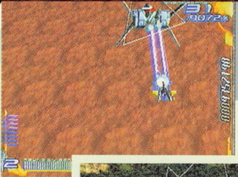
バラまき弾の弾幕に注意しながら集中ロック



ハイパーレーザーで瞬殺を狙う

ここでもミスは許されないぞ

先の中型機を速攻で処理すると、敵機が4機追加される。この敵は次のロックの邪魔になるので素早く撃破すべし。画面右側から中型機が出現するのでロックを開始。ロックがかかりきったらレーザーを発射し、画面上方低高度の8機編隊に追加ロックをかけ16ロックにもっていこう。このあと左右から3機編隊が出現するが、これらもかならず全機破壊すること。1機でも逃してしまうとこのあと稼ぎパターンが大きく変わってしまうぞ。



中型機にロックをかけて敵の出現を待つ



続けて登場する8機編隊につなげていこう

追加ロックで16ロック完成を狙え

先ほどの3機編隊をすべて破壊すると、画面後方低高度からガイドビーコン付きの中型機が2機出現してくる。まずこの2機をそれぞれ3ロックしてからおもむろにレーザーを発射。すかさず低高度を飛行している8機編隊へ追加ロックをかけていこう。このロックの最中にさらに別の8機編隊が出現してくるので、その中の2機をさらに追加ロックしていこう。最終的に16ロックを狙っていける。



ガイドビーコンなんか出して、死にたいのか？



ほうら、いわんこっちゃない

赤い敵、逃したら一大事

画面中央に戦闘機が3機、突然ワープしてくるが、これらはショットを使用して迅速に破壊しよう。早い段階で破壊できれば、赤い敵が1機追加されるのだ。この敵は破壊すると赤アイテムを放出するため、かならず出現させたい。できるならロックオンで倒し、レーザーを低空の6機編隊へとロックをつなげたいところだが、ともかく出現させることが最優先。スコアアタックではかなり重要なポイントとなるので覚えておこう。



突然ワープアウトしてくる奴を瞬殺すると



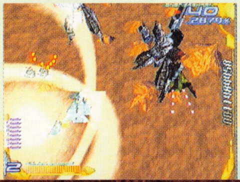
赤い敵が追加、スコアアタックでは超重要

ここまでボムは残っているかな

アイテムキャリアーを破壊してアイテム回収をすませると、画面上方両端から中型機が出現する。まず両方ともショットによる撃ちこみと2ロックほどのレーザー攻撃で、ボムの破壊可能圏内まで耐久力を削っておこう。中型機からの2度目のバラまき弾を確認したらボムを使用。57万6000点が入ってくる。ただし1面のボスでボムを使っていたら、ここでボムを使うことはできないぞ。ゲージを回復しきれないからだ。



アイテムを回収し、敵中型機に備えておこう



敵弾を吐かせてボム。これで57万6000点

最後まで気は抜けない

中型機のあとは画面両端から敵編隊が2部隊出現し、さらに低高度からも敵編隊が上昇してくる。すでにボス直前、これ以上の増援はないので、ここが高空面最後の16ロックポイントになる。ポイントは上空の2部隊になるべくたくさん機雷を吐かせてからロックを開始すること。機雷で倍率を稼ぎながら低空の敵部隊につなげていくのだ。ただし出現タイミングが一定でないためロックがつながらないときもあることを覚えておこう。



後続の敵編隊は落ち着いてロックしよう



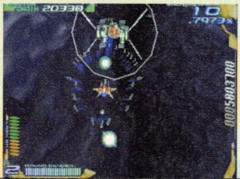
エリア最後の締めくくり。ミスをしないように

侵食率をいかにして抑えるか

エリアスタート直後のアイテムキャリアーは左右どちらから出現してもいい。このエリアの開幕直後はほとんど敵が出ないため、いずれにしても連鎖を続けることができないのだ。それよりもこの面は浸食率の上昇が激しいので、ショットも使って敵機をできるだけ逃さないようにこころがけよう。中型機があらわれるまでは問題なく進める。中型機はショットとロックオン攻撃を併用して破壊し、奥の敵機はロックで処理すれば問題ない。



ショット併用で侵食率の増加をおさえていこう



中型機まではなんの問題もないはずだ

中型機からのつなぎが重要

中型機のあとに続いて、うしろからまた中型機がくるので、これをロックする。歯車状の敵はショットを連射していれば勝手に当たって破壊されてくれるので無視してしまってよい。その次に中型機が3機、ワープしてくるが、ここはまず中央の赤い機体を最初に破壊、それから左、右、とロックしていく。後方から前方へ向かって高速で逃げる敵機は左右どちらでもいいので4機ロック、最後にとなりの敵機もロックしよう。



まずは中央にワープアウトした赤い敵が目標だ



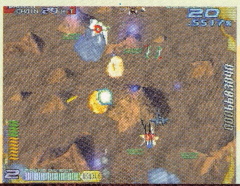
両端の処理後、低空の編隊につなげよう

大型機は速攻で破壊する

右から敵数機および大型機M09が出現してくる。敵機はショットで片づけ、大型機M09はロックオン攻撃とショットの併用ですぐさま破壊する。そのあと奥にゆらゆらと飛んでいる敵機をロックしつつ、敵機、中型機と倒していこう。ゆらゆらと飛ぶ敵機は去り際に攻撃をしてくるのであまり撃ち残していると、続く敵機への対応がキツくなってしまう。なるべく早めに、かつ多く倒すようにこころがけていこう。



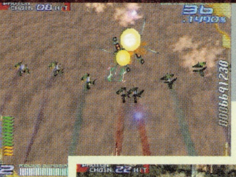
大型機は手強いのでショットも併用して叩く



こいつらに手間どると命取りになるので注意

中盤の敵の数に押されるな

大型機M09に続く一連の敵機のあとには、左右から横一列に並んだE19の8機編隊が飛んでくる。このときあらかじめ自機をだいたい画面下の真ん中あたりに移動させていれば、敵機が勝手にサイトの中に飛びこんでくれるはずだ。対処するにあたって難しいことはないだろう。そのあと青い敵機が左右から真横に飛んでいくので、少し上に自機を移動させておき、上の方から順にロックオンしていけばよい。



高空ショーのような編隊は画面中央でロック



後続の部隊は、その少し上で待ち伏せしよう

中型機で倍率を稼いでいく

青い敵機のあと、また画面奥からゆらゆらと敵機がやってくる。手前にいる2、3機をロックしたらすぐに自機を後退させ、ちょうど左から出てきたばかりの中型機をロックしよう。続いて画面中央の中型機にロックしたらしばらくそこで動かずにいる。すると、またしてもE19の8機編隊が飛んできて、サイトに流れこんでくるようにロックされていくはずだ。すべてロックがすんだら残っている敵機にロックして撃破しよう。



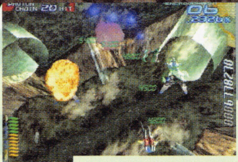
まずはこの3機のロックを決めてから



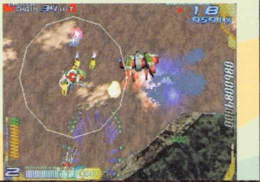
左から出てくる8機編隊につなげていこう

アイテムキャリアーは速攻で倒す

上記の敵に引き続き、いきなり中型機が4機ワープしてくる。これを中央、右2機、左の順にロックしていき、さらに中央に赤い中型機が出るのでロックで連鎖を増やし、右から出てくるアイテムキャリアーにつないでいこう。基本的にロックオン攻撃ですべての中型機を破壊できるが、敵のミサイル攻撃がうるさい場合にはショットも併用するとよい。また、アイテムキャリアーは速攻で倒すに限る。かならずショットを併用すること。



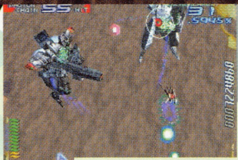
ワープアウトしてきた敵は真ん中から叩く



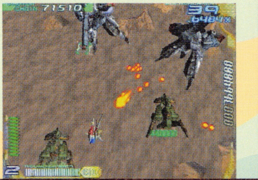
赤い敵からアイテムキャリアーにつなげよう

ボムは弾を吐かせてから

アイテムキャリアーのあとには可変型中型機M44aが2機飛来してくる。まずは左側、続いて右側の機体にそれぞれ2、3回ロックオン攻撃し、ショットを交じえつつダメージを与えよう。両機がともに攻撃をしてきたところを狙ってボムで対処だ。多くの弾を巻きこめば、それに応じてより多くのスコアを稼げる。そのあとにくる敵機についてはとくに重要なことはない。適当にロックして処理していけば、それでOKだ。

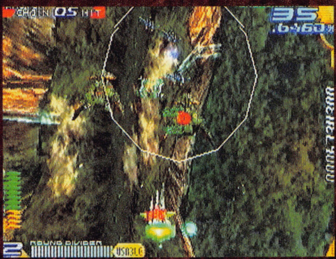


死なない程度に軽くダメージを与えておく



ショットライフルの発砲がボムの合図だ







感情領域

砂漠エリア

侵食率	70%以上	70%～30%	30%未満
	3	3	4
	1	0	0
	0	0	0

侵食率	70%以上	70%～30%	30%未満
	4	5	5
	2	2	2
	0	0	0





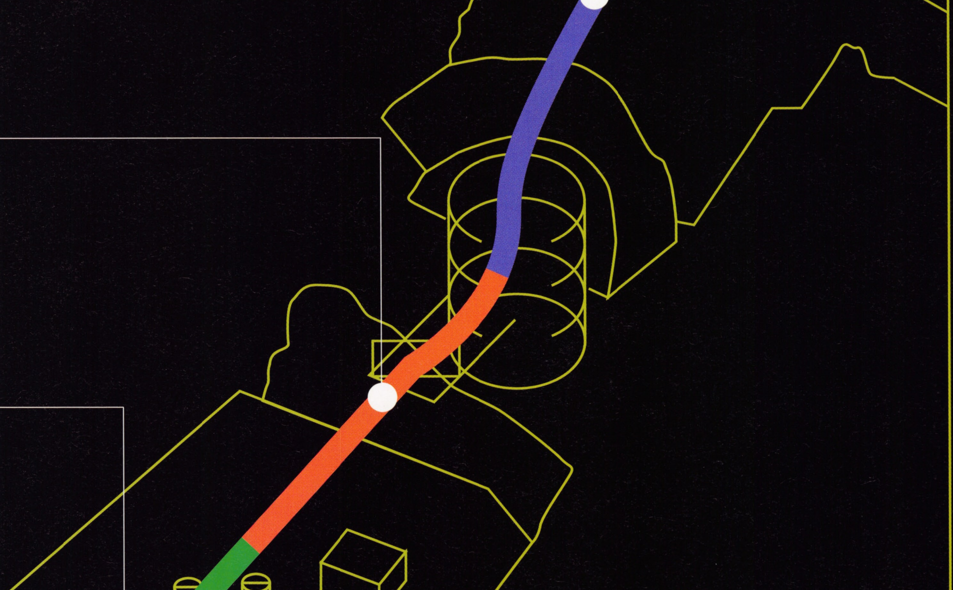
EMOTION PART

攻撃目標：Sem-slut

作戦内容：感情領域中枢部での目標の殲滅及び、意識領域への侵入

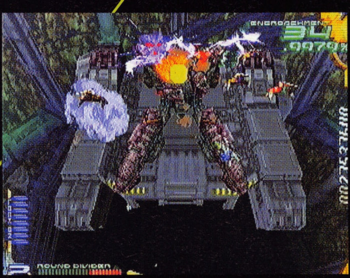
ORIGINAL MODEを遥かにしのぐ、大戦車部隊が登場。凶悪な火力を誇る巨大戦車がさらにもう1両追加され、地上防衛網からの対空砲火は熾烈を極めるぞ。

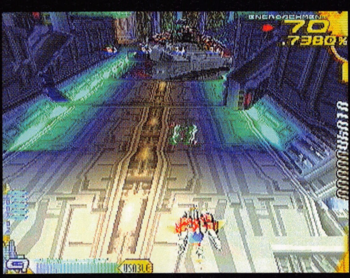
Starting Point



侵食率	70％以上	70％〜30％	30％未満
	2	3	3
	3	3	3
	1	0	0

…侵食率10％減少
…プレイヤーエクステンド
…現在の得点2倍



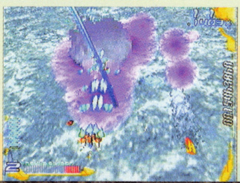


アイテムキャリアーに集中ロック

SPECIAL MODEも中盤に差しかかると難易度が高くなり、容易に8ロックできる場所が限られてくる。敵の攻撃もどんどん厳しくなっていくので覚悟しておこう。まず最初のアイテムキャリアーだが、これはハイパーレーザーで倒してしまおう。爆風が地上の戦車部隊を巻きこんでるスキに、出現したアイテムを回収する。このときハイパーレーザーの射出を若干遅らせたほうが、地上物をたくさん巻きこめる。覚えておこう。



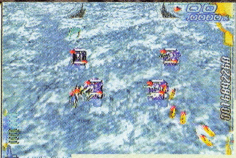
開幕のアイテムキャリアーは当然、集中ロック



発射を遅らせて、戦車を巻きこんでやれ

8ロックするにはスピードが命

地中から4台と、画面両脇のハッチから2台ずつ戦車が現れる。しかし誘導ミサイルと通常弾の弾幕がきついので、ここは無理に8ロックを狙わずに個別に撃破したほうが安全だろう。たとえロックできたとしても敵の動きが速いため、8ロックをかけ終わる頃には最初の敵は画面外に消えてしまいかねない。注意すること。その後にくる戦闘機との複合攻撃は、ショットとレーザー連射で次々に破壊していこう。



両脇から出現する敵は順にロックしていく



面倒ならレーザー連射で切り抜けてもよい

砂漠のボンバーポイント

しばらくすると画面左側に大型戦車が、画面上方からはリング型の中型機が現れる。ここでは攻撃せずに敵弾の回避に専念しよう。中型戦車が見えたところでボムを使用。このときにうまくいけば、画面内にある敵の数と弾数にもよるが大体40万～50万点のスコアを稼げる。この場所に限ったことではないが、ボムを使用するときは、できる限り敵を倒さないようにして倍率を稼ぐのが基本である。留意しておこう。



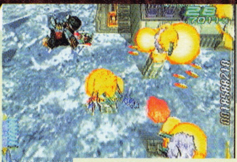
できるだけ敵の攻撃を引きつけてからボム



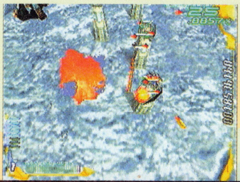
これで40万ぐらいはたたき出せるだろう

うるさい中型戦車を叩け

このあと誘導ビーム砲台、砲台、戦車部隊による複合攻撃が始まる。無理にロックを狙わずに個別に破壊したほうがいいだろう。とくに中型戦車は画面上方に逃走しながら弾を撃ってくるのだが、弾速が速く放っておくと厄介なので早めに倒しておこう。ちなみに誘導レーザー砲台は自機が重なるとレーザーを撃たなくなるので、下手に距離を取るより安全なのを覚えておこう。



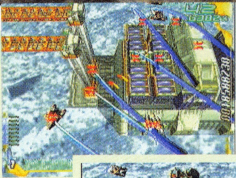
この敵戦車はうるさいので出現後、即破壊



レーザー砲台は自機が重なれば撃てなくなるぞ

可能なら8ロックを狙う

しばらく進んでいくとポール型の建造物がある地区に進入する。まず建造物の上で待機している敵戦闘機を速攻で8ロックをかけて倒す。すると画面上部から敵編隊が出現し、自機に向かって突進してくる。少し難しいがこの敵編隊も8ロック可能なので、仕掛けていこう。ただし敵の数が多いようなら無理に相手をせずに左右に大きく回避した方が安全だ。その後は、砲台からの弾に注意しながら赤アイテムを回収するべし。



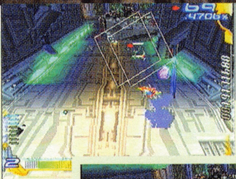
地上物は戦闘機も絡めて8ロックをきめる



敵編隊の特攻にはくれぐれも注意しよう

侵食率の低下を考える

エリア中盤だ。シャッターが開き視点が変わる通路に侵入する。このとき待機している戦闘機が、自機に向かって突進してくるが、これは侵食率によって出現数が6～10機の間で変動するぞ。戦闘機は奥にいる状態だとロックがかけづらい。敵が動き出すのを待って攻撃を仕掛けていこう。なお、これらの敵は倒すと侵食率が1%程度減少する。ここは8ロックではなく、1機ずつロックによる各個撃破をしたほうがスコア効率がいいぞ。



シャッターが開くのを待ってロックオン



倒すときは1機ずつ侵食率を下げながら

またしても巨大戦車

基地内部へのシャッターから内部に侵入すると、リフト上に巨大戦車M20aが待ち構えている。周囲の対空レーザー砲台が厄介なので、まずこれらからロックしていこう。7、8ロック目はM20a脚もとのミサイルポッドにしかける。ただし侵食率によって対空レーザー砲台の数が変化するので、ロック数の調整には注意を払うこと。その後、偏光レーザーによる攻撃は画面中央で避け、スキを突いて集中ロックで破壊しよう。



まずはリフト両脇の誘導レーザー砲台から



偏光レーザーのスキに集中ロックで沈めるのだ

ムカデは分裂させて倒す

大型戦車を倒すと4機編隊が現れてミサイル攻撃をしてくる。これをロックして一掃。続いてアイテムキャリアーが出現するのでこれも集中ロックで破壊して、赤アイテムのみを回収しよう。画面下方より現れるムカデ型の中型機M17は、溶岩潜航中に攻撃すると耐久力が上がった状態で、自機に突っこんでくる。M17は機体の先端が溶岩から顔を出したところを叩くか、分離したところをまとめてロックで一掃しよう。



潜航中はロックだけしておいて



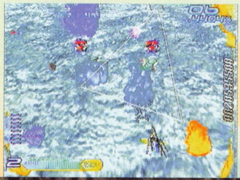
浮上と同時にレーザー発射でまとめて破壊

アイテムキャリアーからロック開始

エリアスタート直後に出現するアイテムキャリアーにショットを浴びせながらロックを開始する。アイテムキャリアー本体に8ロックしてから、画面上方低高度に待機している4機編隊へ絡めていこう。この敵はしばらくすると画面左右へ2機ずつ逃走を開始するので、素早くロックすること。その後、画面後方低高度からの4機編隊へとロックをつないでいく。赤い敵はいないので、ロックの順番はとくに気にする必要はないぞ。



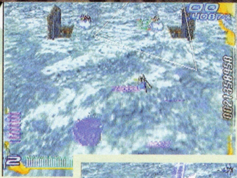
アイテムキャリアーで倍率を上げてから



後続の戦車部隊へとロックをつなげていこう

安全第一、無理せずショットで

地上にある左右のハッチから、それぞれ2台ずつ敵戦車が登場してくる。これはとくにロックをつなげなくてもいいので、即処理すること。画面上方左右から6機編隊が出現し画面下方へと移動していくが、攻撃がきついため無理にロックしようとするとかなり危険。ここでも安全を考慮して、ロックをかけずにショットで処理してしまおう。処理中に画面後方低高度から4機編隊が出現するので、これもロックで迅速に処理する。



両脇のハッチからの戦車は瞬殺するべし



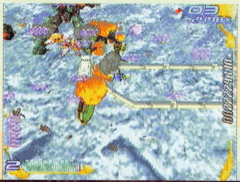
身の危険を感じたら無理せずショットを使おう

戦車部隊はボムで一掃

ここでは画面左右から4機編隊、画面右から6機編隊、画面上方からは中型機が一斉に出現する。さらに画面左上には大型戦車が鎮座している。ここでは自機を画面中央に配置し、自機をめがけて多量の敵弾を撃たせるように仕向けよう。弾をバラまいたのを確認してから、自機を画面中央下へと移動させ、ボムを使用。それで50万点以上のスコアが入ってくる。この後、4機編隊が出現するので、これはロックで処理してしまおう。



敵弾をここまで引きつけてから使用すれば



このように画面中を得点だらけにできる

スクロールに合わせたスピード調節を

画面右から中型機が出現するのでこれを起点にして奥の大型レーザー砲台へとロックをつないでいく。ここはさっきに比べて画面のスクロールが遅いため、次々にロックしてしまうと次のターゲットが出現する前にロックが途切れてしまうぞ。うまくスピードを調整して時間を稼ごう。成功すればもう1機の中型機のリングを外しつつ、赤い敵で綺麗に16ロックを完成させられるはずだ。もちろん赤アイテムは忘れずに回収すること。



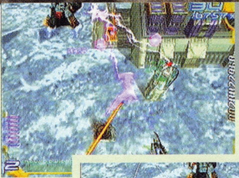
レーザーを一度、画面外に逃してからロック



するとロックが舞い戻ってくるぞ

倍率はミサイルで補う

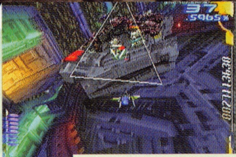
画面右の地上物であるポールと建造物を起点にロックを開始しよう。建造物の上にそれぞれ1機ずつ戦闘機が待機しているので、これも忘れずにロックする。そして画面左後方からの4機編隊へつないでからレーザーを発射。敵の出すミサイルを経由しつつ、先ほど本体だけにした中型機へとつないでいく。ロックのつなぎにミサイルを挟んでいけば、それだけ最後の本体のスコアが高くなるので、なるべく大量にロックするよう頑張ろう。


敵のミサイルを上手く使いレーザーを維持


コアだけにしておいた戦車で締める

芸術的なレーザー捌きを御覧あれ

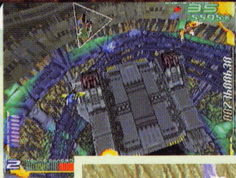
中盤にさしかかると巨大戦車M20aが大型リフトに乗って登場する。手前の戦闘機数機を処理してからM20aにとりかかろう。まずは周囲の対空レーザー砲台4機に対して、全部で12ロックをかける。ここからM20aの脚部に付いているミサイルポッドへとつないでいけば、かなりのスコアが期待できる。このあとは本体を破壊してリフト左側の土台にロック。画面高高度から出現する8機編隊へロックをつなげていこう。

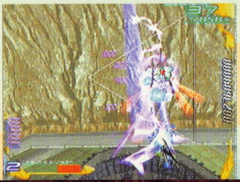

この対空レーザー砲台に12ロックしてから


両脚のミサイルポットにつなげていく

16ロックは時間との勝負だ

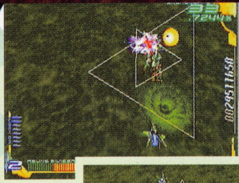
画面左右から出現する4機編隊は次の展開の妨げにならないようにショットなどで迅速に破壊しよう。続いて、画面後方から出現するアイテムキャリアーをショットであぶりつつロック。時間的に厳しいのだが、できるなら8～9ロックくらいかけておきたい。これを起点に前方同高度から体当たりをかけてくる戦闘機へとロックをつないでいく。敵殲滅後は次のロック前に、画面内の赤アイテムをすみやかに回収しておこう。

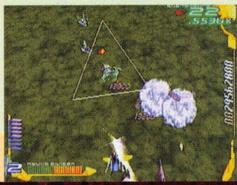

戦闘機は邪魔なだけなので速攻で破壊


アイテムキャリアーで倍率を伸ばしていく

ムカデのロックは入浴中に

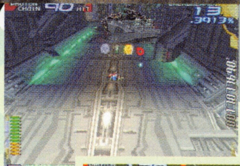
ムカデ型の中型機M17が溶岩に潜る前に、頭部へ4ロックかけておく。さらに溶岩から浮上してきたところを狙って、頭部と胴体に合計8ロックかける。このとき胴体部分6機にもらさずロックしておかないと、分離後画面外へと逃げてしまうの注意しよう。このあと、画面前方から4機編隊が出現するので、これにレーザーをつなぐ。画面上方からも4機編隊が現れるが、体当たりを喰らうことがあるので、無理せずショットで処理しよう。


ムカデ型中型機は頭部からロックをかける


顔を出した瞬間に引導を渡してやろう

完全連鎖を目指せるエリアだ

WR-０３にとってこのエリアはSPECIAL MODE中、唯一すべての敵を連鎖させられる重要な面だ。ただし、敵の数自体はそれほど多くはなく、スコアを稼ぐというよりは侵食率を大きく低下させるといった目的で狙ったほうがいいだろう。また、それほど稼げないとはいっても面の後半には倍率の高い敵が多いので気は抜けない。当然、全連鎖を目指すならボムの使用もできないことになるので、その点も十分注意すること。



中盤の隔壁のつなぎがかなり難しいが



最後までつなげることのできる貴重なエリア

開幕から上下左右に大慌てだ

まずアイテムキャリアーからロック開始。ショットも併用して破壊する。出現位置は左右どちらでもよい。そのまま中央にいる戦車4台にロック、続いて地中から出現する戦車に左、右、左、右とロック。次は一気に前へ出てハッチから出る戦車を右2台、左手前から奥とロックする。数機の敵機へ連鎖させつつ大きく自機を引いて、下から出た4台の戦車にロック。次の敵6機はショットをロックで破壊、リング状の中型機もロックで破壊する。



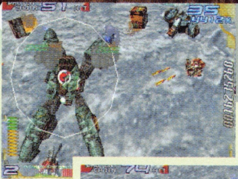
このアイテムキャリアーから連鎖開始



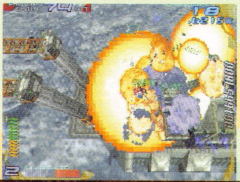
ショットなど不用、中型機もロックのみで破壊

大型戦車の対処法

中型機のあとに左からあらわれる大型戦車は、まず脚の砲台4個へロックを仕掛け、続いて本体の中心にロックする。中心部の耐久力は高いが、できるだけ早く片づけるように。次は右の赤戦車に急いでロックし、そのまま青戦車、砲台、戦車、青戦車と、手前から順番にロックしていき、横の建造物は左から右へ流すようにロックする。高速で向かってくる敵4機はショットと併用で倒し、下の戦車にロックしよう。

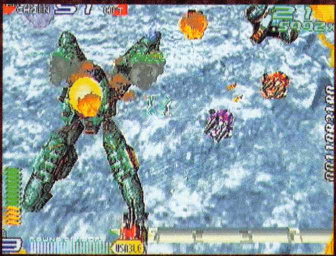


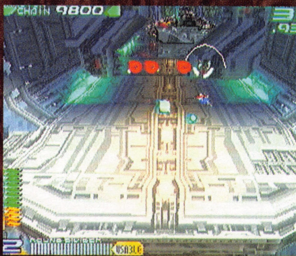
大型戦車は中心を狙えば簡単に倒せるぞ



地上物を上手くつなげて連鎖を維持しよう

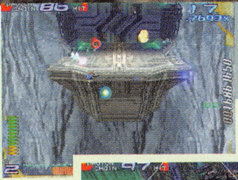




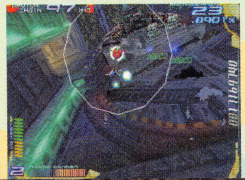


大雪原の大決戦

ここで視点が切り変わる。前述の赤戦車を倒したときに赤アイテムが放出されているはずだ。岸壁に突入する前に一気に前へ出て、逃さず回収しておくこと。その流れで手前の敵4機にロックし、次にシャッター奥の4機にロックする。さらに奥から数機の敵が出てくるので、出てきた順番どおりにロックしていく。それらすべてをロックしたらリフト上の大型戦車M20aの土台部分へとロックをつなげていくといい。



ここをいかにつなげるかが問題、要練習だ



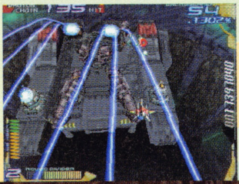
画面上部で敵の出現を待ちうけておこう

巨大戦車再び

M20aに対しては、まず左の土台から左側奥の対空レーザー砲台、さらに左の砲台、左手前の砲台、右の砲台2個、右の砲台の順に連続でロック、最後に右の土台へ撃ちこんでまとめて破壊してしまおう。ちなみに対空レーザー砲台を壊すには、1台につき3回のロックオンが必要だ。壊しそびれてしまうとしつこく自機を狙ってくるため、あとの破壊に影響が出ないように慎重かつ迅速な攻めを心がけるようにしよう。



うるさいレーザー砲台をまず最初に破壊



あとはじっくり連鎖をつなげていこう

火口内部はショットで応戦

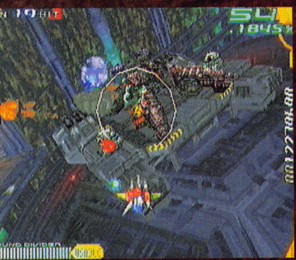
M20aのあと敵機のラッシュがくるが、ショットとロックで乗り越えるべし。右からのアイテムキャリアーもショット併用のロックオン攻撃で即座に破壊する。続けざまに前方からあらわれる4機の敵は、右によけながら倒していこう。さらに上空からくる4機の敵もロックで破壊する。後方から飛んでくるムカデ状の敵、M17はいきなり頭を破壊しないように注意。溶岩に潜ったあとに分裂するので、そこを狙ってスコアを稼ごう。

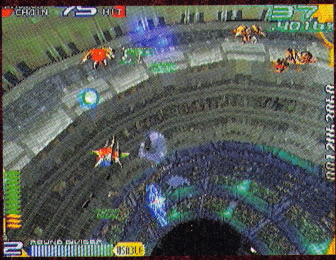


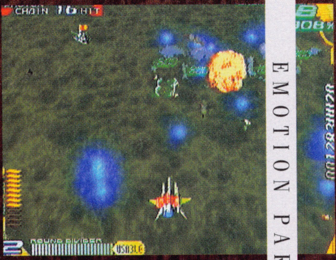
後半はロックだけではキツイ、ショット解禁だ



出現と同時に光子魚雷の洗礼を浴びせてやろう

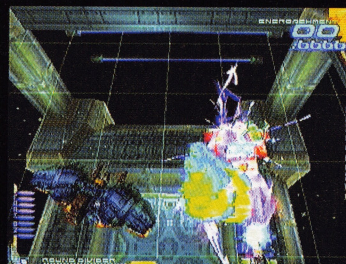






意識領域

水中エリア



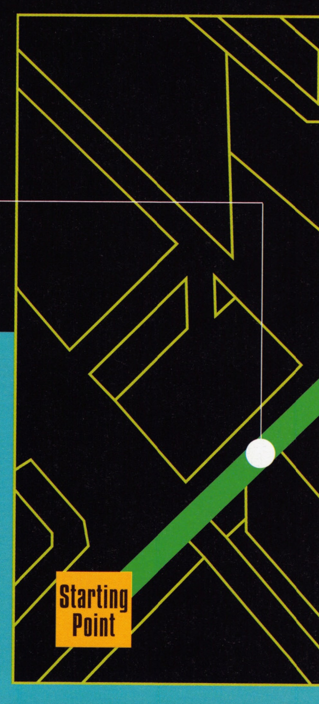
…侵食率10%減少

…プレイヤーエクステンド

…現在の得点2倍

侵食率	70%以上	70%～30%	30%未満
	4	4	4
	1	1	1
	0	0	0

侵食率	70%以上	70%～30%	30%未満
	2	3	3
	2	1	1
	0	0	0



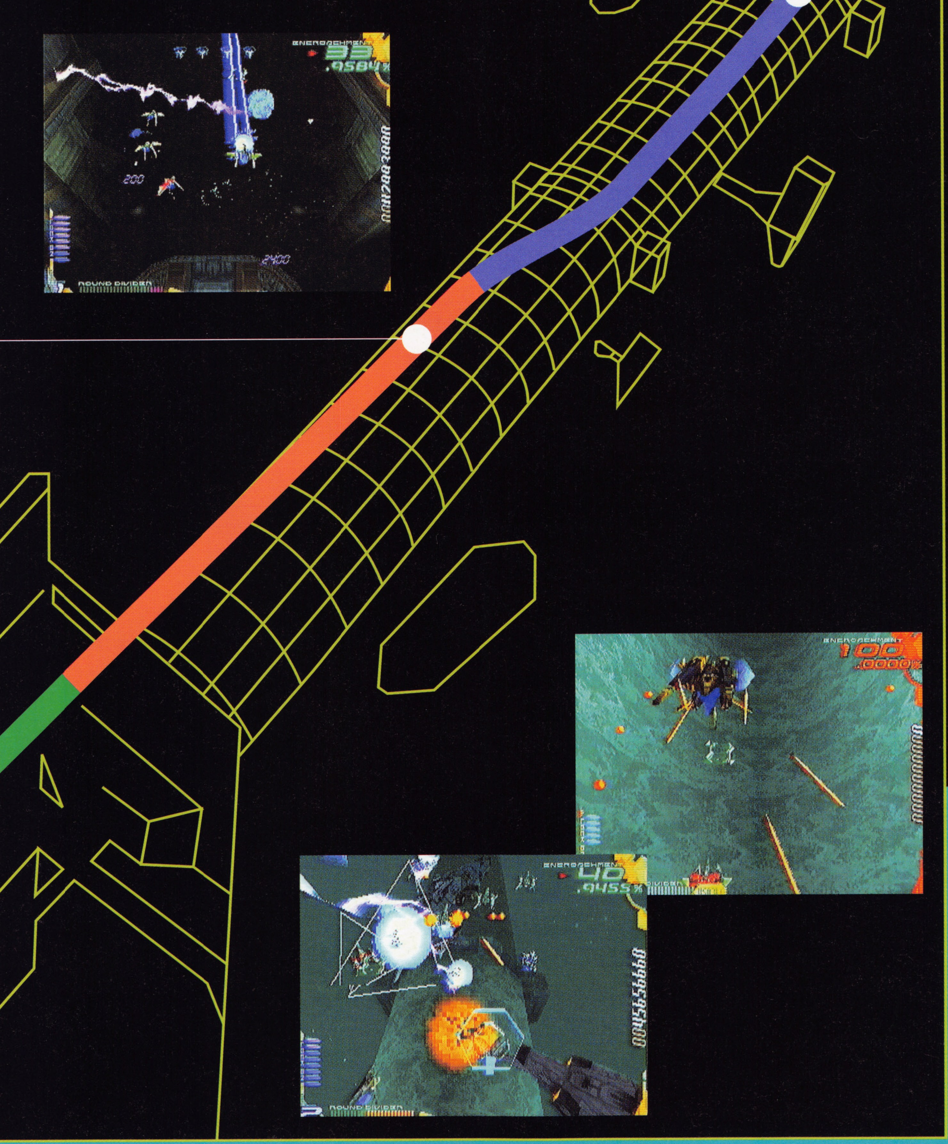
CONSCIOUSNESS PART

攻撃目標：Sem-loke

作戦内容：意識領域中枢部での目標の殲滅及び、思考領域への侵入

SPECIAL MODEも終盤に入り敵の攻撃が厳しくなってきた。艦隊の布陣が変化しておりレーザー砲撃による攻撃も複雑化、一瞬の油断が死を招くぞ。

侵食率	70%以上	70%～30%	30%未満
	2	3	3
	1	1	1
	0	0	0



そろそろ生き残りを考えねば

SPECIAL MODEもいよいよ終盤に差しかかってくると、エリアの難易度が急激に上昇し始める。この水中エリアも、前半は機雷と敵戦闘機による波状攻撃がしつこく、後半は戦艦からの偏光レーザー攻撃と中型機による弾幕がプレイヤーを苦しめる。慣れないうちはあまり稼ぎを意識せずに、ショットとレーザーを併用して進み、どうしても厳しければ赤アイテムにこだわらず、青アイテムで残機を増やしながら進んでいこう。



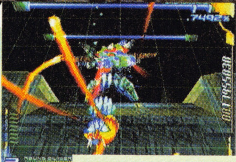
序盤は戦闘機の波状攻撃が襲いかかり



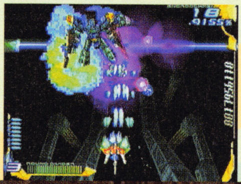
後半は艦砲射撃と中型機の猛攻が待ちうける

可変戦闘機様ご登場

ゲームスタート直後、例によって後方からアイテムキャリアーが出現してくるので、すぐに集中ロックをかけていこう。そのまま画面低空を高速で中型機が通過するのを待って、ハイパーレーザーを発射する。このときおこる爆風が、すでに画面上に登場している可変戦闘機M44aを巻きこんでくれるはずだ。爆風が敵の動きを封じている間に、アイテムキャリアーが放出したアイテムを回収しておくこと。



低空を飛行する中型機を巻きこむように撃つ



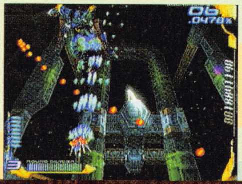
ひるんだスキにアイテム回収と撃ちこみを開始

接近するだけ危険は増大する

アイテムを回収し終わったら、休むまもなく可変戦闘機M44aとの戦闘が開始される。攻撃方法はM44aがORIGINAL MODEの高空エリアに登場したときと同じ。変形のスキを狙って集中ロックをかけていこう。しかし、本体からのバラまき弾とビットによる複合攻撃が厳しいので、接近するのはあまりにも危険。安全にいくのなら画面下方で距離をとりながらショットとレーザーの併用で撃破するのがよい。



ビットとの連携攻撃はかなり危険だ



深追いせずに遠距離からショットで応戦だ

一難去ってまた一難

中型機M44aを破壊すると、しばらくは敵編隊による波状攻撃が続くことになる。まず画面左から、5機編隊と3機編隊が出現するので8ロックかける。侵食率の変化によって敵の配置が変わることもあるが、それでもここの8ロックはそう難しくないはずだ。次に4機編隊が2部隊左右に現れる。右から4機、左から4機とロックをつないでいこう。とくに左に現れる4機編隊の最後は赤い敵なので必ず最後に倒すようにすべし。



敵編隊は落ち着いてロックしていこう



可能なら最後のロックは赤い敵にきめる

逃走経路の確保を忘れずに

その後、浮遊機雷E02が4機出現する。この浮遊機雷は接近すると爆発し、巨大な爆風を発生させるので注意しよう。まず左2機の浮遊機雷にロックをかけ、次に画面左より現れる5機編隊のうち3～4機にロックをかける。その後、残った右側の機雷2機をしっかりと倒しておこう。機雷が画面上に多数出現したままだと自機の逃走経路がふさがれてしまうので、ショットで数を減らす必要がでてくるぞ。



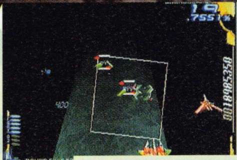
浮遊機雷は危険なので速めにショットで破壊



対応が遅いと包囲されて手詰まりに

殺るならば、この距離のうちに

エリア中盤に差しかかると画面がスクロールして視点が反転する。このとき画面右側より5機編隊が現れるので先頭の2機をショットで倒し、残りの3機からウォーターチューブの陰に隠れた戦艦にロックをつなげよう。この巨大戦艦は次の画面反転後に再び登場してくるのだが、そのときには敵の攻撃が非常に激しいため破壊するのはかなり困難だ。できればこの段階で破壊しておこう。



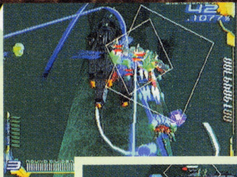
まず前半の2機だけ始末しておこう



隠れた戦艦は多重ロックで仕留めておこう

終盤はショット中心で

しばらくしてアイテムキャリアーが出現するが、周りに敵が多すぎるためロックを奪われてしまい集中ロックをかけることができない。ここはショットとレーザーを併用して倒してしまおう。これより先に稼げるポイントは少なく、戦艦のレーザー、浮遊機雷など対処しなければならない敵が多いので、ショットは撃ちっぱなしで進んでいこう。ちなみに戦艦のビーム砲台は艦橋を破壊することで一気に機能を停止させられる。覚えておこう。



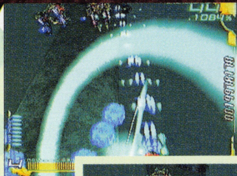
こいつは集中できない、レーザー連射でいこう



戦艦は艦橋さえ潰せばおとなしくなる

ボンバーポイントは最後の最後だ

2機目の戦艦を過ぎたところで現れる中型機の出現機数は、侵食率によって2～3機の間で変動する。この中型機の攻撃に耐えながら3機目の戦艦が見えたところでボムを使うと、中型機の数にもよるが20万～30万点ほどのスコアが手に入る。これはなかなかに効果的だ。またすぐに追加で中型機が出現するが、耐久力が高いのでショットとレーザーでダメージを与え、ハイパーレーザーで破壊するようにしよう。



中型機のミサイルバラまきは稼ぎのチャンス



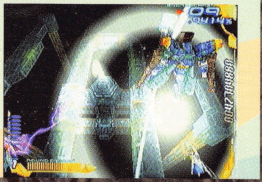
後続の中型機が生きているので油断は禁物

景気づけにまず1発

エリアスタート直後、アイテムキャリアーが出現するので、これをショットとロックを併用して即破壊。画面後方から現れるM44aには出現と同時に本体正面に張り付き、やはりショットと併用でダメージを与えていこう。M44aはかなり耐久力が高いうえに、弾幕も激しく避けづらい。ここはボムも使用して安全かつ確実に稼いでいくことをオススメする。中型機のバラまき弾に合わせて使用すれば20万～32万点くらいを稼げるぞ。



可変戦闘機が登場したら撃ちこむべし



頃合いを見てボムで始末してしまおう

稼ぐよりも、まず生き残ろう

ボム使用後、画面両端からそれぞれ4機編隊が登場する。まず画面左の部隊をロックしてから、画面中央低高度から出現する中型機にかけられるだけロックして倍率を上げていく。中型機は高速で移動していくため、あまりしつこくロックする時間はない。せいぜい3～4ロックかけられれば上出来だろう。ここから、画面右の部隊へとつないでいく。ロックの際にはバラまき弾に当たらないように十分に注意しよう。



まずは低空の中型機からロックしよう



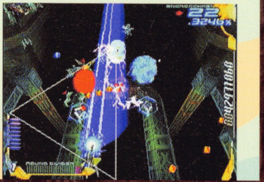
バラまき弾に注意しながら追加ロックをかけろ

中型機の対処が明暗を分ける

先程の中型機が画面上方同高度に上昇してレーザーをバラまいてくる。正面に張り付いてできるだけ早く破壊しよう。次いで画面上方低高度から3機編隊が出現。これを起点として、画面中央低高度から出現する同型機にロックを開始、画面左下低高度から出現する5機編隊へとロックをつないでいくようにしよう。ここのロックは先程の中型機にレーザーをバラまかれると台無しになってしまうので、ともかく中型機は早めに倒すべし。



こいつのバラまきレーザーには注意しよう



続く同型機も張りついて瞬殺が基本だ

256倍ゲットだぜ！

画面後方低高度から4機編隊が2部隊出現する。まずは画面左下から出現する部隊のうち、頭の2機をロックで処理。いったんロックを終了させ、残った2機へとロックをかけて、画面上方低高度に出現する5機編隊へとロックを追加。そして、残るもう一方の部隊へとつなげていこう。これで、最後の赤い敵に256倍がかかる。最初の編隊の先頭2機を削ったのは、ここで赤い敵に256倍をかけるための仕込みである。



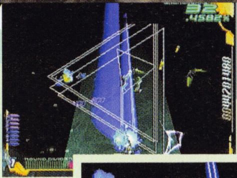
戦闘の2機を始末したらいったんロックを解除



残った敵で256倍を赤い敵にまわしていく

さらに256倍ゲットだぜぃ！

画面右下から出現する6機編隊を起点にロックを開始する。そのままロックしていると4機目あたりで、画面中央に姿こそ見えないものの、敵戦艦のロック判定が出現する。これもすべてロックしてしまおう。これを残りの2機へとつないでいって、16ロック終了。なお、編隊の最後は赤い敵なので、必ず戦艦でロック数を稼いでからつなげていこう。慣れれば16ロック目にかけて256倍を取得することも可能だ。



低空に潜んでいる敵戦艦にフルロック



レーザーが戦艦を攻撃するスキに残りをロック

泳がせておいてあとでとる

画面左低高度から敵3機が出現するが相手にしない。まずは自機を画面右寄りに移動させて、アイテムキャリアーを画面左側へと出現させよう。アイテムキャリアーにショットを撃ちこみつつロックをかけていくと、画面右下低高度から3機編隊が出現する。そこへさっき泳がせておいた3機が画面右同高度から現れるので、これへつないでいく。この敵は少量ながらも弾を撃ってくるので、画面内の赤アイテム回収は慎重におこなおう。



アイテムキャリアーにロックをかけて



先ほど泳がせた戦闘機3機につなげていく

いよいよ艦隊戦へ突入だ

まず、画面右後方低高度から現れる中型機を速攻で撃破。続くもう1機にもショットを撃ちこみつつ、画面上方の戦艦M07へとロックをつないでいく。この後すぐに画面中央低高度からE02機雷が上昇してくるので、自爆に巻きこまれないように画面を時計回りに移動しながら回避しよう。機雷が自爆したら画面右上の敵3機を起点にロック開始。画面左から現れる敵編隊へとつなぎ、画面左の大型戦艦各部パーツへとつないでいく。



初めの中型機はショットの撃ちこみで瞬殺



背後から現れる戦艦に追加ロックをねらう

集中ロックをかけたいところだが

中央に中型機が出現。多量の弾をバラまくので、ボムで破壊して安全にスコアを稼ぎたい。しかしボムはエリア序盤で一度使っているため、ここまでによほど効率よくロックを決めてこないとゲージがたまっていないはずだ。この中型機は本来ならWR-02Rが集中ロックを狙える数少ない敵なのだが、ここでは重なるように敵が出現するので、ハイパーレーザーも成立しない。ボムゲージがたまらなかった場合は諦めて弾よけに専念しよう。



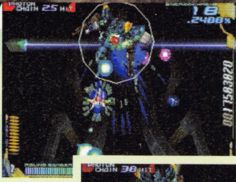
この弾幕をいかに回避するかが腕の見せどころ



スキをついて集中ロックを狙いにいきたいが

まずはアイテムキャリアーから

開始直後のアイテムキャリアーは左右のどちらから出現させてもまったく問題ない。ショットを併用したロックオン攻撃で、すばやく破壊していこう。続いて可変型戦闘機M44aが出現するので、その前にアイテムを回収。M44aはバラまきとレーザーの連携が厳しいが、ショットとロックオン攻撃でダメージを与え、最後はボムで倒す。もし3面ボスでボムを使っていたら、攻撃を回避しつつショットとの併用でなんとか倒すしかない。



可変中型機のバラまきレーザーは回避困難



危なくなったら迷わずボムで切りぬけよう

浮遊機雷もロックで処理

M44aに続いて左右から黄色い敵が登場する。左、右とすべてロックで処理。すぐ中型機が出るのでショット併用で倒す。続いて下からの敵3機と浮遊機雷を同時にロック、左からの敵機へとつないでいこう。下から並んで現れる敵機は交差する場所を狙ってロック。奥の浮遊機雷E02はとりあえず無視だ。画面下中央で待ち、左右からきた敵機をまずロック。次にUターンする敵機をロックし、浮遊機雷も上がってくる前にロックする。



中型ロボはショットまかせでもいいだろう



機雷は浮上してくる前にすべて破壊すること

見えない戦艦をロックせよ

浮遊機雷をやり過ごしたあたりから黄色い敵および誘導弾を出す緑の敵が大量に現れてくる。ひとまず右にいる黄色い敵機をロック、続いてその下にいる緑色の敵をミサイルも一緒にロックしつつ破壊する。緑色の敵が出すミサイルは誘導がキツいので、向かってきたときはショットで処理する。右へ逃げていく黄色の敵4機にロック。さらに逃げていく先には見えないものの戦艦が隠れているので、これもロックして全パーツを破壊しよう。



ミサイルに対してはこちらもミサイルで応戦



隠れた戦艦はここにいる。見逃すな

ショットの併用で切り抜けていこう

前述の場所付近ではアイテムキャリアーが左から現れるので、ショット併用で破壊しよう。パーツを破壊されたM07戦艦が姿を現すのとほぼ同時に、ミサイルを撃つビットが3機くる。これらもショットを併用して1機ずつ破壊していく。ビットをすべて破壊できたら一気に自機を前に進ませて、奥の方で円を描いて回転している敵にロックする。その際には敵のレーザーに充分注意すること。



アイテムキャリアーから戦艦につなげていく



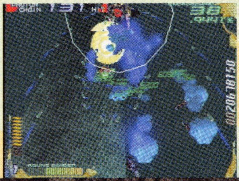
画面奥の敵小隊からのレーザー攻撃に注意

偏光レーザーを撃たせるな

レーザーを撃つ敵を処理していると、横向きにM07戦艦が現れてくる。偏光レーザーの砲撃を浴びる前に、左から右へ順番に速攻で破壊していこう。途中で後方から浮遊機雷E02が出るため、すぐ下がってロックをつなぎ、再び前に出て今度は中型ロボットをショット併用で倒すべし。このときに出る歯車状の敵はショットが勝手にHITするのでとくに問題ない。それよりも後方からもう1機の可変中型機が出るので同様に処理しよう。



戦艦から浮遊機雷にロックをつないでから



画面上方の可変中型機に猛攻をかける

戦艦を手早く倒すには艦橋を狙え

可変中型機のあとに、奥から斜め向きに戦艦M07が登場してくる。これを右から順に各パーツへロックして速攻で破壊。すぐ先の円状に回転している敵機にロック、下にいるE02機雷にもロックする。左の敵5機はショットで対処。敵の弾をよく見てよけること。先にいる戦艦はエンジン、艦橋からできるだけ早くロックし、残りのパーツへとつなげる。この戦艦は艦橋を破壊すると攻撃が止まるので、優先的に艦橋を破壊しよう。



戦艦はパーツ単位で破壊していくと稼げる



攻撃が厳しい時は艦橋を狙って瞬殺

バラまき弾をボムでいただきます

チューブ内に入ったところで2機目の可変中型機M44bが現れる。ショットとロックオン攻撃でダメージを与えていき、弾を大量に撃たせたところを狙ってボムを使おう。M44bのバラまき攻撃は、敵機の真正面かつロックオンがかかる位置が比較的安全なので、覚えておこう。バラまきのあとにはレーザー攻撃がくるが、ボムはそれより先に使ってしまおう。そのあとの敵機はショットとロックで処理すれば充分だ。

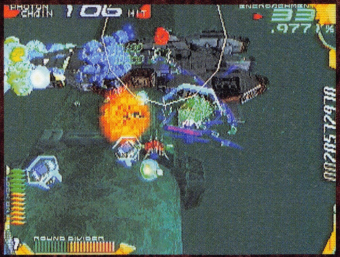


出現と同時にショットも併用、撃ちこみ開始



敵弾を吐かせたら頃合いを見てボムを使用しろ







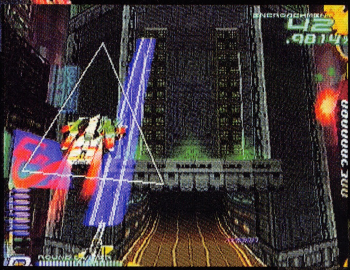
思考領域

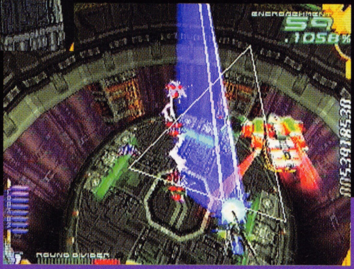
都市[夜]エリア

侵食率	70%以上	70%～30%	30%未満
	4	4	4
	2	3	3
	1	0	0

侵食率	70%以上	70%～30%	30%未満
	2	3	3
	1	0	0
	0	0	0







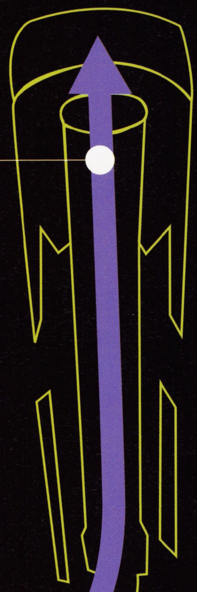
CONSIDERATION PART

攻撃目標：Pro-tor

作戦内容：思考領域中枢部での目標の殲滅
及び、自我領域への再侵入

SPECIAL MODEもいよいよ最終エリア、敵の攻撃はかなり激しく、生き延びるのでさえ難しい。ここを抜ければ、いよいよボス戦に突入だ。

…侵食率10%減少
…プレイヤーエクステンド
…現在の得点2倍







侵食率	70%以上	70%〜30%	30%未満
	4	4	4
	1	1	1
	0	0	0

基本戦術

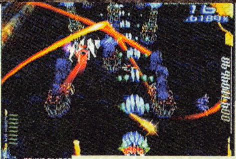
最終面だけだけあって難易度はめちゃくちゃに高く、エリア序盤から終盤まで、まんべんなく敵の猛攻が襲ってくる。そのため8ロックして敵を倒せるポイントが少なくロックによる稼ぎが非常に困難である。また侵食率の増加が速いため、道中は残機をつぶしてでもボムを使って侵食率を強引に引き下げる必要がある。万全を期すのなら青アイテムを取って残機の回復をしたほうがいいだろう。


敵弾を吐かせたら頃合いを見てボムを使用しろ


残機数が足りなくなったらアイテムで回復しろ

序盤の猛攻は回避に専念

エリア開幕のアイテムキャリアーは、出現と同時に集中ロックをかけて倒していこう。そのとき地上にある誘導灯を巻きこむようにレーザーの発射をコントロールする。残った誘導灯と敵戦闘機は、まとめてロックして一度に破壊してしまおう。誘導灯からのホーミングレーザーは非常に見にくいうえにかなりしつこく追ってくる。ここは無理をせず敵の破壊はショットに移行して、敵弾の回避に専念したほうがいい。


とりあえず地上物ごと巻きこんでおこう


しつこいホーミングレーザーに要注意だ

各個撃破で切り抜けOK

しばらく進むと画面を横断するように道路が出現し、ここへ中型戦車2台と戦車が1台配備されている。比較的簡単に8ロックを決めやすい配置なのだが、敵の攻撃が厳しいので、難しいようなら各個撃破してもいい。また侵食率によっては中型ヘリ2機に配備が変わることもある。この場合は片方をハイパーレーザーで破壊し、残りはレーザー連射で速攻破壊していこう。


敵戦車隊が見えてきたらロック開始


簡単フルロックで戦車隊は壊滅間違いなし

侵食率低下のために、とりあえずボム

画面が道路沿いにスクロールすると、自機を追うように2台の中型戦車が道路上を移動してくる。そのまましばらく進むと中型機と敵戦闘機が2部隊出現するので、ここでボムを使用しよう。これより先、ボス戦までの間は侵食率の増加がとにかく著しいので、油断してるとすぐに100%に達してしまうぞ。ここでのボムは敵弾消去によるスコア稼ぎというよりも、侵食率の低下を狙ったものなのだ。


敵の攻撃がきつくなったらボムを使用


残りは集中ロックをかけてまとめて破壊する

本日、2発目のボム

大型砲台地区でも同じ理由でボムを使用したい。さきほどボムを使った直後に4機編隊が現れるので、それに自機を突入させてわざとツブす。これでとりあえずボムが使用できる状態になった。できるかぎり敵を引きつけてから爆発させ、侵食率をなるべく多く低下させよう。ここでボムを使用したあとも、3度目のボムポイントが控えている。すなわち、さらにもう一度自機をツブす必要があるということになる。



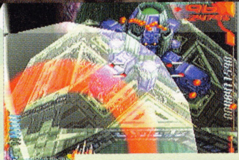
敵を引きつけてボムの効果を引き出そう



ボム1発で侵食率を30％は下げておきたい

しつこいようにボム

自機の復活後、アイテムキャリアーが出現するが、とりあえずはボム用に生かしておこう。アイテムキャリアーに縦ラインを合わせて共に動いているとやがて2度目の大型砲台が出現する。アイテムキャリアーが画面上方に消える寸前に3発目のボムを使用しよう。これでここまでに合計90％ほど侵食率を低下させることができるはずだ。ただしボム使用前の敵の攻撃が激しいので、危険と感じたらその場で使用しても構わない。



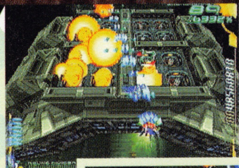
最悪でも侵食率が100％に達する前につかえ



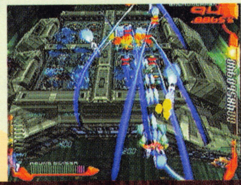
稼ぎ、侵食率、敵陣突破の一石三鳥だ

最後の稼ぎポイント

大型砲台破壊後、すぐに大型ミサイルサイトが4基出現する。発射口とミサイルで8ロックを稼ぎながら倒すのだが、これらは基本点が一緒なので、とくに順番を気にする必要はない。手当たり次第にロックをかけてレーザーを発射していけばよい。ただし、侵食率によっては中型機と敵編隊が同時に出現してくる。そのときはそれらを先に倒してからミサイルサイトを攻略するようにしよう。



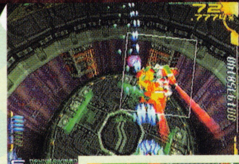
フルロックを狙いにいこう、順番は関係ないぞ



完成したらレーザー発射、もう1セットいける

スコア2倍のビックチャンス！

その後、画面右側から中型機が現れるので、出現と同時に集中ロックをかけ、後続の編隊を巻きこむようにハイパーレーザーを発射しよう。さらに左から先ほどと同型の中型機が現れるので、これもハイパーレーザーを使用して後続を巻きこんでいく。合わせて10万点ほどが手に入るはずだ。その後アイテムキャリアーが出現するが、コンテナ破壊時の侵食率が60％以上90％未満の場合に限り、スコア2倍の緑アイテムを放出するぞ。



なんとしてでも中型ヘリを破壊すること



これでスコア2倍、絶対に取り忘れるな！

誘導灯は出現と同時に叩け

水中エリアボスの撃破後、この都市(夜)エリアが始まるまでの間に、あらかじめ自機を画面左上にスタンバイさせておこう。こうすることで、スタートと同時に画面奥に見える誘導灯を5本程破壊出来るようになる。この誘導灯はかなりしつこい誘導弾を発射するので、できるだけ初めに片付けておきたい。誘導灯破壊後はアイテムキャリアーが出現するので、次のロックに支障をきたさないようにするためにも、迅速に破壊してしまおう。



画面左上で待機して誘導灯を開幕で黙らせる



アイテムキャリアーも瞬殺しておく

青い破壊可能弾にご注意

先のアイテムキャリアー破壊後、画面右下低高度から上昇してくる4機編隊にロック。続いて、画面左下低高度から上昇してくる敵にロックをつなぎ、画面上方の誘導灯4つでロックを締める。ここで注意したいのは、この戦闘機はほかのそれと違い、破壊すると多量の青い弾を撃ち返してくるということ。この青い弾はショットで破壊可能だが、ショットを撃ってしまうと、せっかくロックした敵そのものを破壊してしまうので注意しよう。



戦闘機4機から誘導灯にロックをつなげる



ショットを使うとロックが外れてしまうぞ

もっとも過酷な中盤戦

続いて、画面中央にM02が出現。ロックには利用しないので、即破壊。この後、画面上方から6機編隊が出現する。これを起点にロック開始。道路上に待機している中型機の右側に4ロック、周囲を囲んでいる6機編隊へとつなぎ16ロック1セット。すぐにM05の左側にロック。画面下低高度から出現するE60×5機へとつないでいく。ここで注意すべきポイントは、中型機は絶対に破壊してはいけないということだ。



稼ぎに使えない中型機は即破壊する



稼ぎに使える中型機はけっして破壊しない

最後まで稼ぐのが真のボムラーだ

先に見逃した中型機が画面上同高度へと移動していく。道路上を右側から中型戦車が走行してくるが、これもボムに巻きこむため、破壊してはいけない。肝心の敵弾の誘導は、自機を画面下に密着させた状態で、画面右から左へと少しずつ移動させていくだけでOK。画面左端へ敵の弾に追いこまれたところでボムを使用しよう。キチンと敵弾を誘導していれば、50万点くらいのスコアが入ってくる。



画面端まで逃げて敵弾を画面内にためる



見よ、このスコアを。中型機さまさまだ

できるものなら256倍でとりたいが

ボム終了後、道路上の中型戦車を起点にロック開始。左右の戦車の装甲を3ロックし、続いて剥き出しになった本体へとつなげる。この方法だとスコアが稼げるうえに、次のロックにつなげやすいぞ。次いで画面左端を低高度から上昇してくる敵編隊へとつないでいくのだが、ロック可能なミサイルを絡めて倍率を稼いでおこう。これをするとしないとでは4機目の赤い敵へロックをつなげたときのスコアに微妙な差が出てくるのだ。



中型戦車は装甲を剥ぐところから始めよう



4機目の赤い敵につなげば256倍いただきだ

この波状攻撃をどうするか？

画面中央低高度から中型機が出現。多量の弾を出すので破壊したいのだが、このあとすぐにロックを開始するのでここは無視。画面下で弾よけに専念しよう。ここで、左右画面端から敵編隊が出現。破壊すると撃ち返してくるので、ロックだけかけて放っておく。先ほどの編隊が逃走したあと、泳がせておいた敵にレーザーを発射。道路上の戦車へとつないでいく。これで300点の敵に15と16ロックがかかることになる。



ロックだけではキツイが稼ぎの為に我慢だ



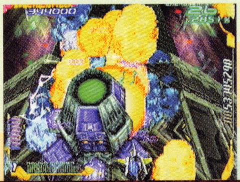
ここの敵までつなげればかなり稼げるぞ

稼ぐというのは数学です

次に中央に現れる大型砲台だ。多量の弾をバラまくので、2回目の弾幕を張ったらボムを使用。ただしエリア序盤でボムを使用した場合、ここでボムを撃つことは不可能。その場合は飛んでくる敵でわざと残機をツブしてゲージを回復しよう。残機ボーナスは1機100万だが、道中でスコアをせっせと稼ぎ、稼いだスコアを最後の最後でスコア2倍アイテムを取って増やすほうが、結果的に高得点を稼げるのだ。



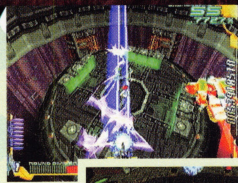
固定砲台のバラまき弾はかなり稼げる



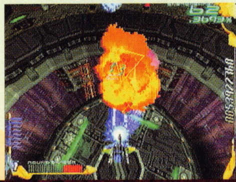
残機を潰してでも稼ぐ価値のあるポイントだ

ここで、すべての運命が決まる

画面中央低高度から敵編隊が2部隊、自機の反対方向の画面からアイテムキャリアーが現れる。ここではアイテムキャリアーにショットとロックを併用して撃ちこみ、画面上方から同高度へと上昇した5機編隊へロックをつないでいこう。このとき画面中央低高度を移動している敵にロックを奪われないように注意。アイテムキャリアーの本体を破壊すると、侵食率ゲージの色が黄色の場合のみ、スコア2倍アイテムが出現するぞ。



なんとしてでも緑アイテムを手に入れよう



アイテムキャリアーはその後でも充分間に合う

スタート前に下準備

しょっぱな、誘導灯からの誘導弾がきつい。4面終了時のCONNECTの0の文字の下に自機を置いておき、開始直後に誘導灯をロックしよう。そこから右に移動し手前の3本をロック、すぐ上へロック、続けて左にロックと動いていく。アイテムキャリアーを速攻で破壊して残りの灯にロック。うまくいけば誘導弾攻撃の前に全滅させられる。紫色の敵はショットで倒し、中型機はミサイルでHIT数を稼ぎながら本体をロックすべし。



誘導灯破壊の為の位置取りはここだ



アイテム回収中はショットで応戦していこう

ロックに次ぐロックで大忙し

上からの続きだ。まず左3台の戦車と緑ヘリをロックで破壊し、右の戦車3台、緑ヘリにロックする。すぐ道路上に黒戦車2台が出現するので、先に砲台をロックで壊してから土台を破壊しよう。道路にいるピンク色の敵へロックでつなぎ、先の黒戦車にロックする。さらに可変中型機、右から機雷を撃つ敵と攻撃が厳しい。空中の敵はショットで落とすように。加えて左右から紫色の敵編隊がくるぞ。ここはともかく急いで行動すること。



ここの中型機2機は手強いので早めに倒そう



空中の敵はショットにおまかせで

厳しい攻撃を回避していこう

上記のパターンでは黒い戦車は2台とも破壊されないので、先にある2台と一緒に固まっている。さらにその上から可変中型機がレーザーを連射してくるので回避して、ショットで破壊する。中型機が片づき次第、残りの黒戦車にロックしていこう。次にアイテムキャリアーと敵が数機出現する。ここに出る敵はバラまき弾が厳しいのでショットで手早く壊してしまおう。アイテムキャリアーもショットとロックオン攻撃で破壊する。



こいつの拡散レーザーは離れて回避



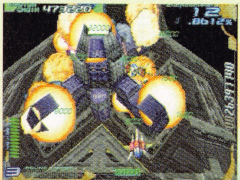
敵の攻撃が厳しいので回避に専念しよう

ボムを使えば稼ぎどころ

戦車6台を破壊したあとで、画面奥から敵数機と白い巨大建造物が出現する。この建造物は破壊可能。ボムを使用すれば60万点くらいは獲得できる。続いて上空から出る敵4機にロック。さらに後方からヘリ、Uターンする敵とあれこれ出てくるが、順にロックしていく。ここでまたロックの連鎖は切れてしまうため、稼ぎはほとんど期待しない方がよい。危険と判断したらロックにこだわらずショットで破壊していってもいい。



レーザーのスキが唯一の攻撃チャンス



稼ぐ気ならボムを使うのがいちばんだろう

侵食率で攻撃の種類が変わる

ここの砲台は、侵食率のランクによって種類が変わる。レーザー砲台の場合は1台ずつロックして壊していこう。レーザーの発射される量は多く、スピードも速いため、1回ロックがすんだらすぐ移動するようにしてこまめに対処していく。たとえ全部破壊できなくても逃げてしまえばいいので、画面端などでやり過ごすのもひとつの手段だ。ミサイルハッチの場合はハッチが開いたところから順に破壊するだけでいい。



ミサイルサイロなら簡単、簡単



レーザー砲台はかなり厳しいので覚悟しよう

絶好の位置を探し出せ

砲台の攻撃が終了する間際に左から中型機があらわれる。この中型機の攻撃は一見すると非常に厳しいが、離れた場所でむやみに動かなければ安全によけられる。ただし、あまり離れてしまうと今度はロックオンがかけにくくなってしまうため、自機がロックオンをかけられる位置からちょうど自機ひとつ分ほど下がった場所がベストだろう。あとはロックオン攻撃とショットを併用して破壊してしまえばよい。



まず正面からの撃ちこみで瞬殺を狙う



敵弾は後退して間を抜けるように回避する

同型機も落ち着いて同様に処理

中型機を倒すと再び左から同じタイプの中型機が出現するので、同じ要領で対処する。ヘリも同時にあらわれるが、ショットを撃ちっぱなしにしていれば何の問題もなく破壊できるだろう。また、ちょうどこの辺で3機目のアイテムキャリアーが出現するが、ひとまず放っておく。後方の十字編隊を組んだ紫色の敵から地上の中型ヘリをロックしたあとで狙っていこう。ここでは後部パーツだけ壊して本体は逃がしてしまってもかまわない。



アイテムキャリアーよりこちらが重要



侵食率を自ら操作できれば完璧だ







あなたの知らないレイの世界

普段、何の気なしに倒している敵キャラだっていろんな特徴を持っている、ここではその、ほんの一部を紹介しよう。

赤いカラーリング？　指揮官機か？

アイテムを抱えている赤い敵は普通の敵よりスコアが高い。ロックの最後にくるようにもっていけばかなりの高得点が期待できるぞ。もっともWR-03だと数百点しか変わらないのだが……。







ちぃ、なんて装甲だい！

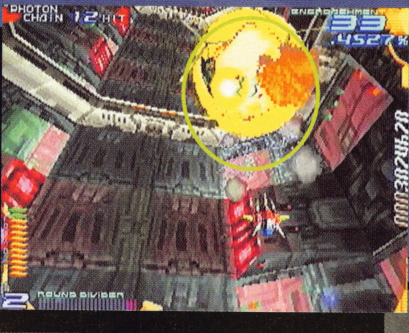
ありとあらゆる戦場に現れるアイテムキャリアーだが、じつはコンテナ部分を破壊しない限り本体は破壊できない、つまり無敵だ。そのためロック数の水増しに利用することができるぞ。

質量を持った残像だというのかっ？

本体が無敵という恐ろしい能力を持つアイテムキャリアーだが、実は当たり判定すら存在しない。つまり自機が重なっても大丈夫なのだ。敵だと思っていたが、もしかしたら味方なのかも？





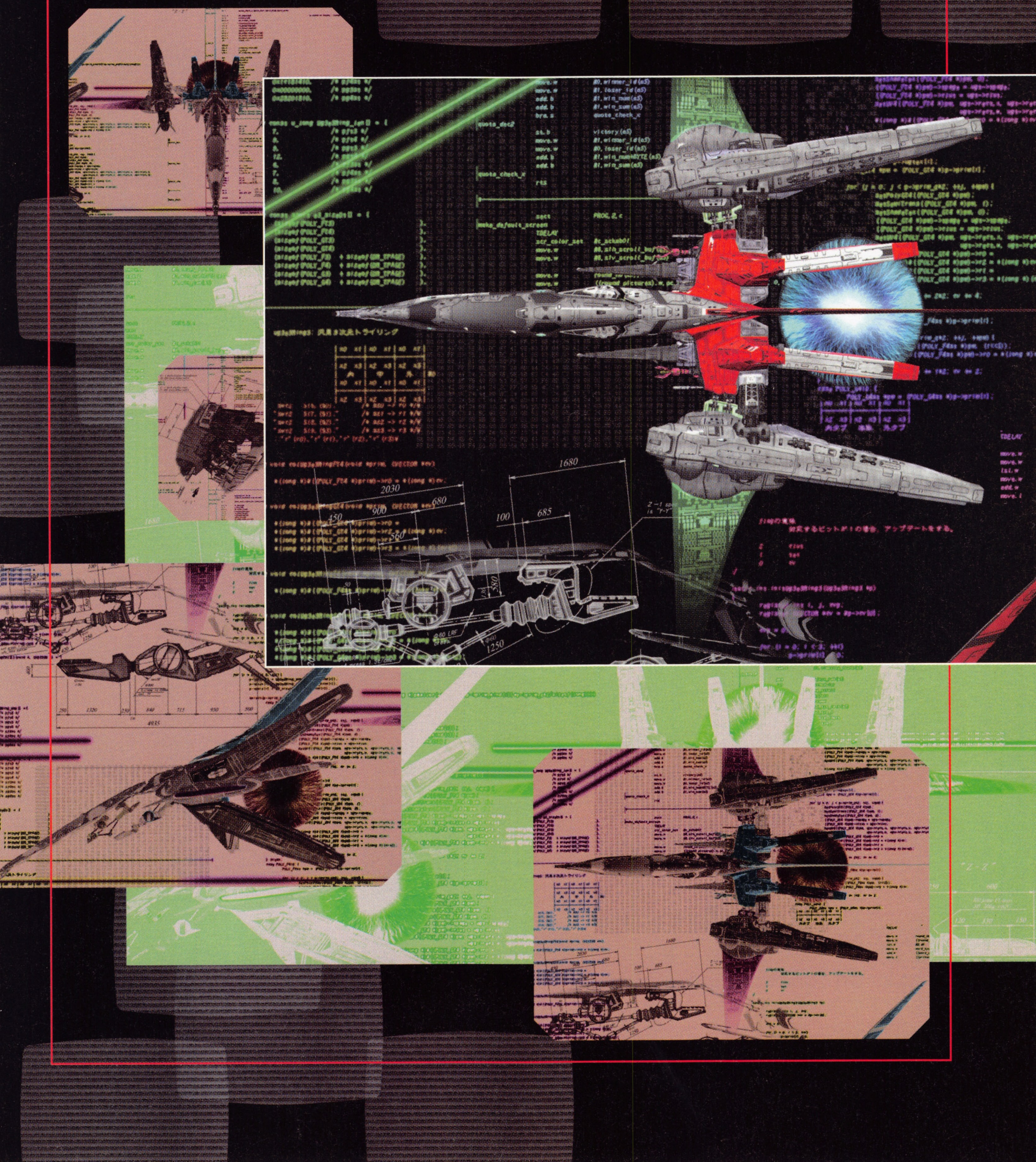


消えろッ、プレッシャー!!

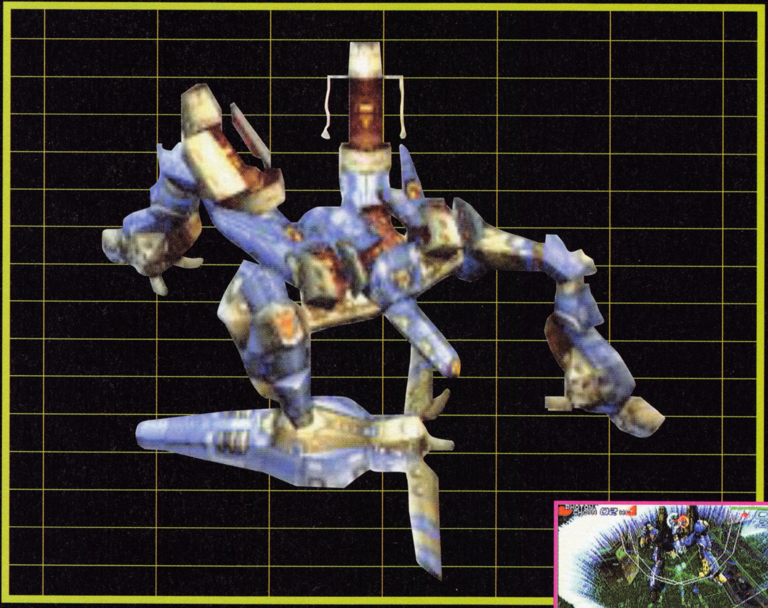
頻繁に登場しプレイヤーを悩ませる多数の中型機。しかしE31、E02といった中型機のバラまき弾は本体を破壊することで消滅させることができる。正面に張りついて撃ちこむのもひとつの手だ。

BOSS ATTACK

ボス攻略



Pro-tor





登場するエリアによって、スコア、レーザー耐久力が変化。第一形態の本体耐久力を超えるダメージを受けた場合、第二形態に移行。

パーツ	耐久力	高度	Score
本体　第一形態	130/140/180	低高度	
本体　第二形態	70/ 90	低高度	30000/50000/100000
脚部	30	低高度	1000
ミサイルポッド	50	高高度	1000
ミサイル	1	高高度	50
ビット	15	高高度	500



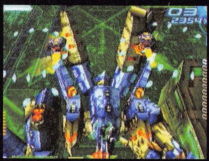
01　バラまき弾



02　ミサイル弾



03　ピンク弾



04　破壊可能弾



05　ウェーブレーザー



06　着弾式ボム



07　放射状弾

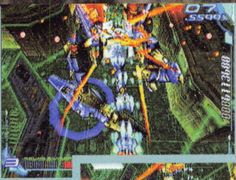


08　ホーミングレーザー

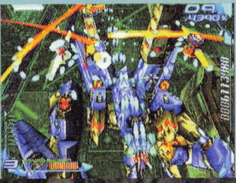
攻撃パターン　第一形態、(01+02+03)→04→05→04→05→06　第二形態、(07+08)

1号機の場合

Pro-torが登場したら弾をよけつつ本体に攻撃を加える。基本的に画面の下でサイトがちょうどPro-torにかかる距離がベスト。ハイパーレーザーをHITさせるのがもっとも望ましいが、敵弾が厳しいようであれば無理はせずに単発使用でダメージを与えてもいい。なお、ボスを倒すまでの時間は短いほうがよいので、Pro-torから出る2機のビットは片方だけ集中ロックで破壊し、あとは本体を攻めるようにしよう。



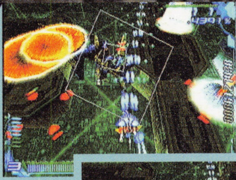
まずは本体に集中ロックでダメージを稼ぐ



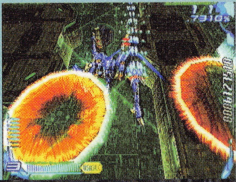
ビットは片方でも落とせばかなり楽になるぞ

着弾式ボムの正しい対処法

視点が変わり、Pro-torのロックオン攻撃になる。攻撃のくる場所には前もってサイトが出るので、きちんと避難しておくこと。なお、ロックオン攻撃の爆風痕は完全に消え去るまで判定が残っているため、むやみに近づかないほうがよい。また、この攻撃中、Pro-tor本体にはダメージを与えることはできない。あとはPro-torの複合攻撃を待ってからボム。ボムゲージがたまっていないようなら、脚なり本体なりを攻めて処理する。



画面端に追いこまれないように回避しよう



スキを見て本体にレーザーを当てていこう

2つのレーザーから目を離すな

第二形態に変化すると攻撃がいっそう厳しくなる。ホーミングレーザーと放射状レーザーの混合はかなりよけづらいが、ホーミングレーザーをよけるほうに重点をおいて切り抜けるといい。せめてもの救いはPro-torの残り耐久力がそれほど多くないことで、徹底的にたたみかけるように攻撃していけば早めに倒せるはずだ。ロックオンサイトを常にPro-torに合わせ続けるつもりで、ひたすらガンガン攻めていこう。



つねに両方のレーザーに気を配っておこう



倒すなら先手必勝、距離を詰めて撃ちこめ

稼ぎはやはりバラまき弾で

Pro-tor第一形態のロックオン攻撃後は、敵の複合攻撃を待ってからボムを使用するとスコアを稼げる。Pro-torの複合攻撃は、バラまき弾・誘導弾・5WAY弾のうちいずれか2種が組み合わさっているが、その組み合わせによって入るスコアが6万～60万点とバラついてしまう。もっとも稼げるのはバラまき弾が含まれているパターンで、誘導弾と5WAYの混合はほとんど稼げないと思っていい。



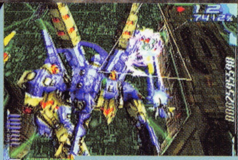
着弾式ボム後が稼ぎのチャンスだ

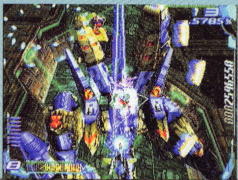


成功すればボスは第二形態に突入するぞ

ビットはひとつ潰せば充分

基本的にPro-tor本体を集中的に攻めていくことになるが、ビット2機の射出がわずらわしい。ビットはPro-tor本体とは別に、ショットで破壊可能な弾と破壊不可能な弾を交互に撃ってくる。Pro-tor本体のハッチが開いたら、左右どちらか一方のビットを破壊してしまうようにしよう。別に両方のビットを破壊しても問題はないが、それよりもここはPro-tor本体にダメージを与えていくほうがいい。


ビットは片方だけ破壊すれば充分


残り時間は本体へのロックにまわそう

第二形態は慎重に

やがてPro-torは移動を停止して、高速誘導レーザーと放射状に広がる弾を合わせて攻撃してくる。ハイパーレーザーを使うには時間がかかってしまうため、無理をせずにそのつどロックオン攻撃をするのが無難だ。また、あまりに近づき過ぎると放射弾を食らってしまうので、ボムを使って一気に片づけてしまうのも1つの方法。高速レーザーに注意しつつ、ヒット&アウェイで難局を乗り切ろう。

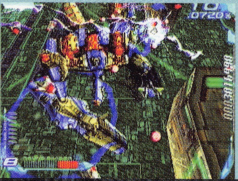

放射状レーザーによる弾幕による足止め


高速レーザーによる狙撃、まさに地獄

稼ぎの基本はミサイル

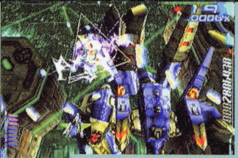
5WAY弾・バラまき弾・ミサイルの3種類の攻撃のうちいずれか2種の攻撃が同時にくるが、ミサイルが含まれている場合はスコア稼ぎのチャンス到来だ。肩のパーツのハッチが開いたらロックオンサイトをミサイルとパーツの両方に合わせていこう。ただし、ミサイルがバラまき弾とセットになっているときは、5WAY弾とのセットに比べて自機の移動できる範囲が狭くなるので注意すること。


ミサイルで稼ぐ、この方法なら失敗もないぞ


運にもよるがかなり稼ぐことができるぞ

ハイパーレーザーは使用しない

Pro-torの全パーツをボムでまとめて破壊すればより高いスコアを得られる。ボムの使用タイミングは2回目のビット射出後。それまでに両肩のパーツに40回ほどロックオン攻撃、両脚のパーツにショットを交えて16回ほどのロックオン攻撃をしておく。ハイパーレーザーは爆風の与えるダメージが読みにくいため、使わないほうがよい。2回目に射出されたビットは5回ほどロックオン攻撃し、ウェーブレーザーを撃たせてからボムを使おう。


両肩への仕込みレーザーは正確に数えよう


すぐに第二形態が待っているので気を抜くな

まずは序盤を乗りきろう

Pro-tor最初の攻撃は肩からのミサイル、本体からの5WAY弾、後ろ脚からのバラまきのうちどれか2種の組み合わせになっている。ミサイルを含まない攻撃は画面下で小さく動いていけば比較的かわしやすい。ミサイルを含む攻撃も基本的には同じ対応をすればよいのだが、さすがにショットだけでは破壊しきれないため、左右どちらか一方のビットをロックオン攻撃で処理しておく必要があるのだ。



ミサイルが絡まなければ画面下で回避できる



ビットは片方だけ破壊しておこう

回避行動は最小限の動きで

本体からビットが2機出現すると青い弾をバラまき、ウェーブ弾を交互に3回攻撃してくる。青い弾はショットを撃っていれば楽に破壊できるので問題ない。ウェーブレーザーは自機を画面下の中央におき、近づいてきたら弾の隙間に入るように自機を少しだけ動かしてかわす。着弾式ボムは、サイトが自機の上に出たときだけ少しずつ画面の外周を回るようによけよう。下手に大きくよけると爆風だらけになり、かえって逃げ場を失ってしまうぞ。



破壊可能弾はショットにまかせれば問題なし



ウェーブレーザーは隙間に入るように回避

本体に集中攻撃だ

第二形態の攻撃自体は放射状弾のバラまきとホーミングレーザーの複合だけなのだが、放射弾のバラまきがキツいうえに、ホーミングレーザーはかなり正確に自機を狙ってくる。大きく動けば放射弾に突っこみ、小さく動いていればホーミングレーザーに撃ち抜かれてしまうため、とにかく無駄のない動きが要求されるぞ。できるかぎり本体に集中攻撃してすばやく破壊してしまいたい。追いつめられそうな場合はためらわずにボムを使おう。



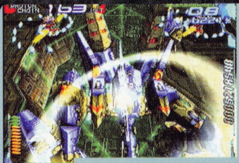
放射状レーザーだけならたいしたことないが



高速レーザーのせいで難易度が上昇している

まんべんなくダメージを与えろ

第一形態では各パーツの耐久力を下げ、ボムでまとめて壊せばスコアを稼げる。まずミサイルハッチと本体に同時ロック。ミサイルが発射されていればそれもロックして稼ぎつつ、パーツを壊さない程度にダメージを与えていく。反対側へのハッチにも同じようにしてダメージを与えよう。着弾式ボム攻撃時には後ろ脚パーツにも撃ちこんで、次のビット攻撃のときは弾を多く引きつけてボムを使う。約64万点のスコアが獲得できるぞ。

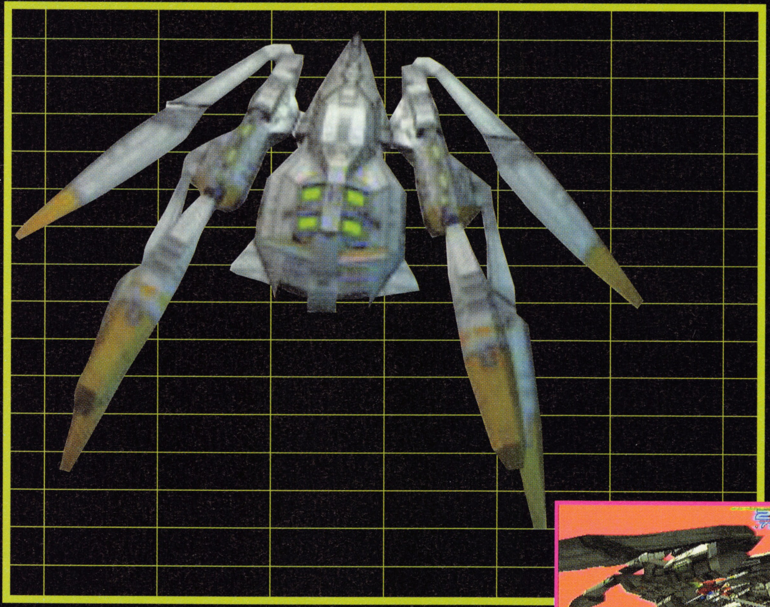


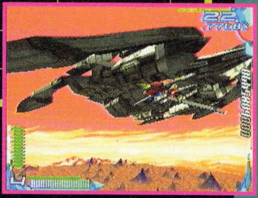
ここでも稼ぎはボムで安定だ



狙うのは第一形態終了寸前のバラまき攻撃

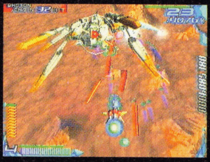
Sem-frey



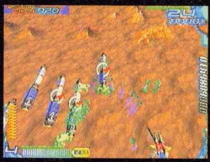


登場するエリアによって、スコア、レーザー耐久力が変化。第一形態の本体耐久力を超えるダメージを受けた場合、第二形態に移行。

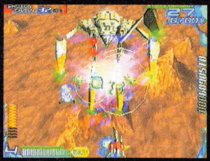
パーツ	耐久力	高度	Score
本体　第一形態	120/210/290	高高度	
本体　第二形態	40/110/170	高高度	300000/500000/1000000
脚部	24	高高度	1000
ミサイル	4	高高度	500



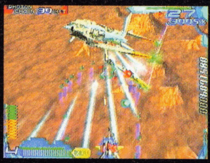
01　拡散レーザー



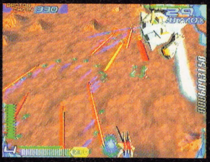
02　誘導ミサイル



03　ビームシールド



04　扇状レーザー



05　拡散レーザー



06　バラまき弾（横）



07　誘導ミサイル



08　バラまき弾（縦）

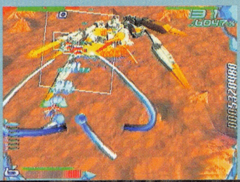
攻撃パターン　第一形態、01→02→03→04　第二形態、05→06→(07＋08)

稼げないなら侵食率に気を使おう

第一形態のSem-freyは左右に動きながらのレーザー攻撃を3回おこなってくる。とくにこれといった確実なよけ方というものは存在しないので、常に気を配って自機を動かすようにしなければいけない。いつミスをしてもおかしくないほどのキツい攻撃ではあるが、ボスは速攻で倒してしまってよいのがせめてもの救いだ。徹底的に撃ちこんですばやくケリをつけてしまおう。



出現と同時に撃ちこみを開始



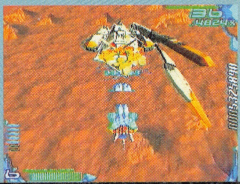
レーザー攻撃は距離をとって回避しよう

第一形態は速攻でかたをつける

ミサイルは実体化する前は完全に無敵状態で、ダメージを与えて壊せるのは実体化した後になる。ロックオン攻撃とショットを併用して、少しでも多く破壊していこう。また、ミサイルをよけるときは大きく動くようにこころがけること。ちなみに、Sem-freyは左右どちらかの脚を3本破壊した時点で第二形態に移行するので、できるだけ片側に集中して攻撃を浴びせよう。



低空にいるうちは何をしてもムダ



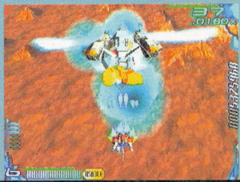
脚パーツは集中攻撃すれば簡単に落ちるぞ

レーザーは画面端が安全

Sem-freyはミサイル攻撃後、すぐに前方からあらわれる。回転しながらレーザーをバラまくのだが、ここで向こうにダメージを与えようとするのは非常に危険だ。ここはいったん画面端まで退いて、回避に専念しよう。レーザーのスピード自体はかなり遅めなので、さほど苦労はしないだろう。このあと、Sem-freyは再度左右に動きながらレーザーを撃ってくるが、片側の足を集中して攻めていれば早く第二形態に移行させられる。



扇状レーザーはよく見れば簡単に回避できる



光の翼が展開して第二形態に突入する

とどめはボムで刺す

第二形態になると、Sem-freyは左右に動きながらのレーザー攻撃・バラまき弾攻撃をしてくる。いずれの攻撃も敵の動きに合わせて自機を移動させていけば比較的よけやすくすることができるぞ。そのあとにミサイル攻撃がくるが、しばらくするとSem-frey自身がバラまき弾を大量に撃ってくるので、ここでボムを使用する。確定ではないものの、20万～40万点くらいのスコアが得られるはずだ。



バラまきレーザーは画面下方で回避する



バラまき弾も画面下で回避する

レーザーは左下で避けろ

第一形態ではSem-frey本体がバラまくレーザーがクセモノ。うかつに接近すると真正面からレーザーを受けてしまう。撃ちこみはレーザーのバラまきが終わるまで待つべきだ。Sem-freyが低高度へ移動する際に発射する大型ミサイルは自機と同じ速度で向かってくるため、かわしづらい。ミサイルは低高度にあるうちにロックしておき、自機と同高度にきたら攻撃しよう。本体が上昇してからのレーザー攻撃は画面左下が比較的安全だ。


レーザーはボスとの距離を置いて回避する


扇状レーザーは、ここにいればほぼ安心

バラまき弾は、逆方向に逃げる

第二形態になるとSem-freyは左右どちらかの画面外に姿を隠す。そして消えた方向から反対側へと飛行しながらレーザーをバラまき、すぐに折り返してきて、また多量の通常弾をバラまいていく。Sem-freyが姿を消した方向とは逆の画面端に自機を移動させ、敵が姿を現したら反対側の画面端に向かっていって対処しよう。レーザーのバラまきに対しては慣れが必要だが、通常弾のバラまきに対しては非常に有効な回避法だ。

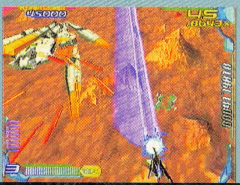

バラまき前にボスの反対に移動しておく


ボスと逆に移動すれば、比較的楽に回避可能

稼ぎは無用、速攻あるのみ

ここのSem-frey戦ではほとんどスコアを稼ぐことができない。一応、ハイパーレーザーを使用して脚部のパーツを破壊すれば5万点ほど獲得できるが、パーツを破壊するまでにはかなりの時間がかかってしまう。到底消費した時間に見合ったスコアを得られないため、エリアボーナスでSランクを狙うほうがずっといい結果になる。第一形態は速攻でカタをつけてしまうべきだろう。


集中ロックでの破壊作業は非効率すぎる


本体破壊のほうが断然に得点効率がよい

唯一の稼ぎポイントを見逃すな

第二形態には唯一高得点を稼げる攻撃がある。まず左右からのレーザーのバラまきと通常弾のバラまきをかわし、続いて本体から発射される8本のミサイルをすべて逃げ切る。敵がバラまき弾を画面いっぱいになるまで撃ってからボムを使用すれば、64万点ほど入る。ただし、このあとSem-freyを即座に破壊しなければエリアボーナスでSランクを取得するのはキツい。ボム使用前にはハイパーレーザーとショットでダメージを与えておこう。


敵弾を可能な限り引き寄せてからのボム


壊した敵弾が多いほどスコアが上昇する

大型ミサイルに要注意

第一形態のレーザーはボスから離れていれば問題なし。しかし大型ミサイルはしつこく自機を追ってくるので、非常にかわしづらい。とりあえず画面右上または左上で待ち、近づいてきたら画面を大きく回るようによけよう。後ろに回りこんだらロックで破壊だ。続いて本体がシールドを張りながら攻撃してくるが、調子に乗って撃ちこんでいるとシールドに当たってしまうので注意せよ。この攻撃は離れてショットで対応するといい。



しつこいミサイルもショットで破壊可能



シールド展開時の接近はかなり危険だ

バラまき弾と拡散レーザー対処法

第二形態のレーザーバラまき、通常弾バラまきは弾速も速く非常にかわしづらい。レーザーバラまきは画面下でよく見て対処しよう。通常弾バラまきはSem-freyが出てきたほうの画面隅が比較的よけやすいぞ。逆にSem-freyの進行方向に合わせて逃げるとかえって追いこまれやすい。大型ミサイルのよけ方は第一形態と基本的に同じ、放っておくとSem-freyがバラまきを吐いてくる。そうなったらボムで対処するしかない。



レーザーは画面下で落ち着いて対処しよう



バラまき弾も回避の基本は同じ

シールド展開前に撃破しろ

このSem-freyは第一形態ではとくに稼ぎ要素もないので、なるべくなら一気に第二形態へ移行させてしまいたい。しかし、とにかくよく画面外にSem-freyが逃げていってしまうため、撃ちこみチャンスもなかなかない。画面内にいるときはできるかぎり本体にロックを合わせていこう。集中的に攻撃を続けていけばシールドを張っている状態のときに第二形態に移行させることが可能だ。



画面外へよく逃げるので追撃は忘れずに



シールド展開時には第一形態を終了させたい

稼ぐのは、最後の最後だ

Sem-freyの第二形態でスコアを稼げるポイントは大型ミサイル＋超バラまき時の1ヶ所のみ。レーザーバラまきと通常弾バラまきを終えたらこの攻撃に入ってくるので、準備をしておこう。そしてSem-freyが大量のバラまきをしたらボムを使って対処する。バラまきの前に飛んでくる大型ミサイルも破壊せずに残しておき、ボムの爆発に巻きこんでしまえば、より高得点につなげられるぞ。

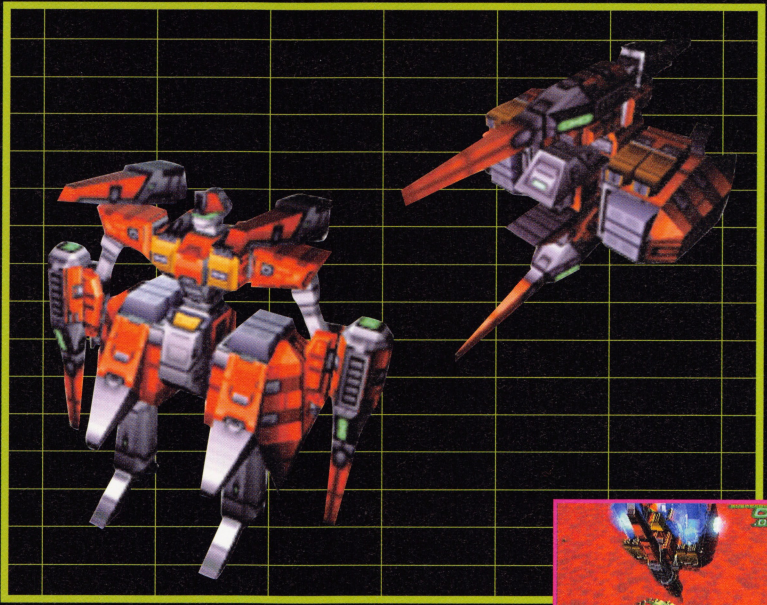


大型ミサイルに追いこまれたら抵抗は無駄



おとなしくボムで脱出するしかないぞ

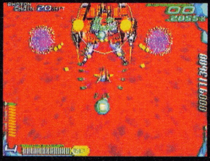
Sem-slut





登場するエリアによって、スコア、レーザー耐久力が変化。第一形態の本体耐久力を超えるダメージを受けた場合、第二形態に移行。

パーツ	耐久力	高度	Score
本体　第一形態	200/270/340	高高度	
本体　第二形態	50/ 90/120	高高度	300000/500000/1000000
ファイヤーブレイド	30/ 45/ 54	高高度	1000
キャノン砲	20/ 25/ 30	高高度	800
ミサイルポッド	15/ 20/ 24	高高度	1500



01　3WAY炸裂弾



02　頭部ガトリング砲



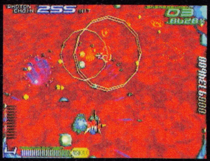
03　ファイヤーブレード



04　ミサイル連射



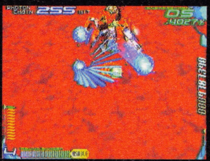
05　プラズマ弾



06　4方向炸裂弾



07　バラまき弾



08　放射レーザー

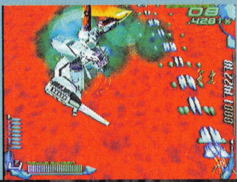
攻撃パターン　第一形態、01→02→03→04→05→06　第二形態、07→08

変形中が無防備

まずSem-slutの出現直後から集中ロックをくり返す。敵は2WAY弾を連射してくるが、基本的に集中ロックはかけ続けるように。2WAY弾のあとにSem-slutは腕を振ってくるので大きくよける。なお、腕の残像にも判定が残っているので注意すること。飛行形態に変化したら、Sem-slutが斜めを向いてミサイルを発射している間に右腕パーツに集中ロックを1回かけて右腕パーツとミサイルをまとめて破壊しよう。



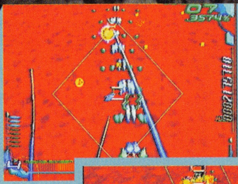
ボスが出現してきたら変形途中に集中ロック



すかさずハイパーレーザーでダメージを稼ぐ

炸裂弾に注意せよ

右腕パーツを破壊したあと、Sem-slutはいったん溶岩の中に隠れ、炸裂弾を撃ち出してくる。炸裂弾は自機と同じ高度まで上がってきたところで4方向に分裂するぞ。それからSem-slutが溶岩の中から再び姿をあらわすので、集中ロックを連続してかけていこう。ショットは常に撃ち続けておき、自機はなるべくSem-slut本体に近づけて、少しでも多くのダメージを与えるようにするといいだろう。



4方向炸裂弾は低高度のうちに破壊する



浮上した瞬間は無防備、再び集中ロックだ

接近戦は危険がいっぱい

前述のパターンで大抵Sem-slutは第二形態に移行するが、腕のパーツが残ってしまっている場合には、出現時と同じように2WAY弾の連射と腕の振り回し攻撃をくり返す。両腕のパーツさえ破壊してしまえば第二形態に移るので、ロックオン攻撃とショットを併用してダメージを与えていこう。本体に集中ロックをかけ、爆風に腕パーツを巻きこませてしまうのもよい。



抜刀体制に入ったら大きく間合いを取ろう



頭部ガトリングは間に入っても大丈夫

放射レーザー対処法

第二形態のSem-slutの攻撃パターンはバラまき弾と放射レーザーの2種類だけで、最初にバラまき弾を撃ち、以降は交互に攻撃をくり返し続ける。バラまき弾にしろ放射レーザーにしろ間隔が狭く、非常にかわしづらい攻撃なので、画面の下いっぱいまで移動してよく見切るように。どうしても逃げ切れない場合には、迷わずボムを使用してしまってかまわない。



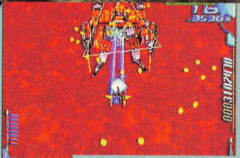
非常に回避困難なバラまき弾と放射レーザー



こうなったらお手上げ。ボムを使おう

ファイヤーブレードの間合いを見きれ

注意すべき攻撃はファイヤーブレードだ。ハイパーレーザーのHITを狙っていると、どうしてもよけづらくなってしまう。Sem-slutが弾のバラまきをやめたときはすみやかに逃げに移ろう。無理をしてもミスにつながるだけだぞ。しかし、ファイヤーブレード以外の攻撃では絶えずハイパーレーザーを狙っていきたい。慣れは必要になるものの、Sem-slutのふところに飛びこんでファイヤーブレードをかわすという方法もあるぞ。



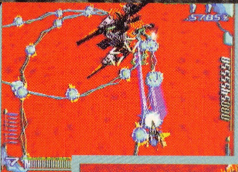
この後にファイヤーブレードがくる



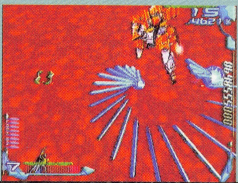
懐に飛びこめば回避可能だが実戦向きではない

レーザーバラまきは画面端で避ける

飛行モードになったあとSem-slutはミサイルを乱射してくるが、ショットを撃っていればまず問題はない。このとき敵の正面をキープしておくとプラズマ弾のバラまきに対応しやすいぞ。続いて画面全体にバラまかれるプラズマ弾が一定時間後に一斉に自機に向かってくる。飛んでくる前にショットで2、3発は壊せるので、退路はきちんと確保しよう。



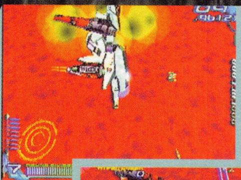
プラズマ弾は可能な限り破壊する



もっとも安定した避け方だが完璧ではない

稼ぐなら最初が肝心

Sem-slut戦開始直後にハイパーレーザーを撃ちこみ、1回目のバラまきが終了するまでに1発HITさせておく。続いて1回目のファイヤーブレードがくるので、これを大きくよけて敵と反対側の画面上部に移動しよう。敵は自機を追ってくるので再度ハイパーレーザーをHITさせる。もう一度これを繰り返せばSem-slutは飛行形態へ移る。なお、1発でもハイパーレーザーをはずすと稼ぎパターンは成立しなくなってしまうので注意。



開幕に必ず一発お見舞いすることが稼ぎの条件



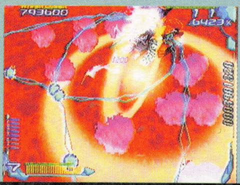
こうしてボスを画面上方に誘導。これ重要

最後まで気は抜けないぞ

飛行形態に移行する際、Sem-slutの左腕パーツにロックをかけていく。ここではミサイル攻撃もくるが、ショットを撃っていれば自機をミスすることもなく、またミサイルをロックしてしまうことも防げる。ハイパーレーザーの準備が整ってもすぐには発射せず、Sem-slutが移動をやめて斜めに向き始めたあたりを狙おう。同時に変形前の右腕パーツに当たる部分にロックオン攻撃。プラズマ弾をバラまく際にボムを使えば盛大に稼げる。



邪魔なミサイルを破壊しながらロックをかける



プラズマ弾にボムを使えばこれだけ稼げる

変形中のスキを狙え

Sem-slut戦開幕時は絶好の攻撃チャンスなので、しっかりダメージを与えておく。最初にくる3WAY炸裂弾は、ショットを撃っていれば確実に数発は破壊できる。撃ちもらした機雷から発射される3WAY弾は自機を少しずつ下げていくような感じでかわそう。続いてくる2WAY弾のバラまきは自機に向かってくる弾の間に入りこんでかわしていく。ファイヤーブレードは腕を振り上げたときに反対側の腕に向かって逃げよう。



弾幕はショットで破壊、本体はロックで狙う



振り下ろす腕の反対側が比較的安全

真っ向からの撃ち合いで勝つ

飛行形態になってからのミサイル連射は画面の下に避け、敵が動き出したら常に正面をキープするように移動。ショットとロックを撃ちっぱなしにしていれば多くは破壊できるが、たまに抜けてくることもあるので注意しよう。白いエネルギー弾は、敵が止まっている間に反対側の広いほうへよける。そのまま横に動いていれば大丈夫だ。Sem-slutが溶岩に潜ってからの機雷はショットを撃っていれば楽に処理できる。



ミサイル連射はこちらも弾幕を張って対抗



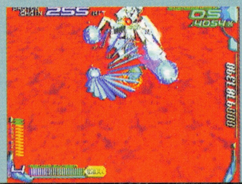
プラズマ弾は広いほうに逃げれば安心だ

無理しないでボムがいいでしょ

第二形態での攻撃は腕からのバラまきとブルーボールからの放射レーザーのみ2種類だけだ。腕からのバラまきは弾の間隔が広い場所に入るようにして一気に抜ければいいが、ブルーボールからの放射レーザーをかわすのは非常に難しい。エリアによって難易度は変わるものの、ボムで処理してしまうのが安全だろう。あとは一気にSem-slut本体に撃ちこんで、速攻で倒すようにしよう。



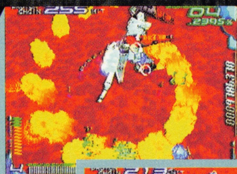
バラまき弾はまだどうにか対処可能なのだが



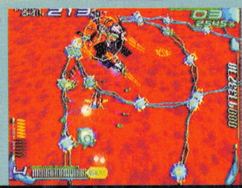
放射レーザーはボムを利用したほうが賢明

第一形態での稼ぎ方

第一形態ではボムを使用してスコアを稼げる。まず各パーツにダメージを与えていこう。腕パーツは左右どちらからでもいいのでロックオン攻撃。腕を振り回す攻撃がきたら、反対側の腕にロックオン攻撃をHITさせる。2回目の腕の振り回しが終わったらSem-slut本体に撃ちこむ。飛行形態になったときはできるだけ各パーツにロックし、Sem-slutの動きが止まったらボムを使おう。これで最高で52万点のスコアが得られる。

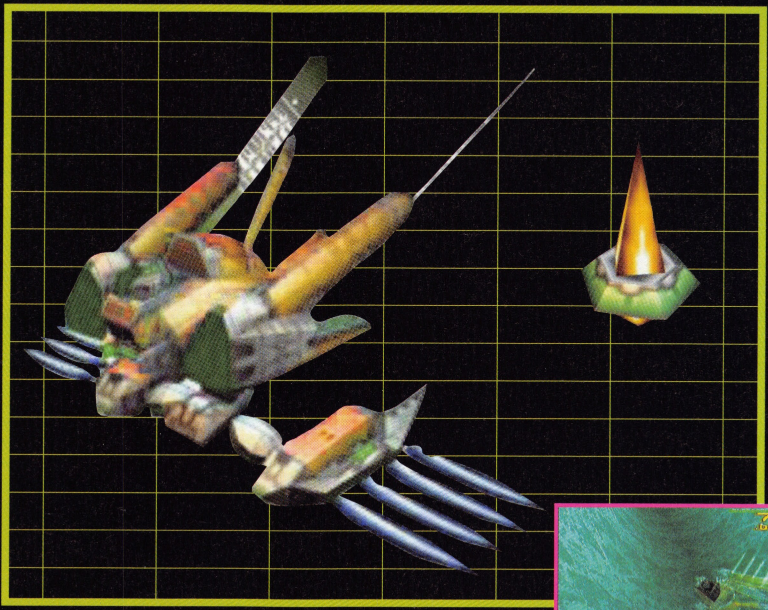


この後に接近して撃ちこみを繰り返す



仕こみができているならここでボムを使用だ

Sem-loke





パーツ	耐久力	高度	Score
本体	150/170/210	高高度	300000/500000/1000000
肩パーツ	32	高高度	1000
羽パーツ	9	低高度	200
ミサイル	1	高高度	50
ビット	2	高高度	500

登場するラウンドによって、スコア、レーザー耐久力が変化する。肩及び羽パーツは、破壊から一定時間経過すると再生する。



01　バラまき弾



02　サーチバルカン



03　ホーミングミサイル×7



04　ビット



05　トレースレーザー



06　ホーミングミサイル×12



07　サーチバルカン



08　誘導弾×8

攻撃パターン　第一形態、(01＋02)→03→04→05→06　第二形態、(02＋08)

攻撃の主力は集中ロックだ

Sem-lokeが出現したら、まずロックオン攻撃を単発で使い、それを8回ほど繰り返してダメージを与える。そのあとでボスが全体の姿を現したら、はじめて本体へ集中ロックをかけ、ハイパーレーザーを2回連続でHITさせる。それからはバラまき弾＋ミサイル攻撃がくるので、自機を後ろへ下がらせてこれを回避。ロックオン攻撃とショットを併用して本体および両肩のパーツにダメージを与えていく。



浮上中の無防備な状態に数発お見舞いし



出現と同時にハイパーレーザーでも食らわせろ

ビットとトレースレーザーに注意

Sem-lokeは水中に沈むときビットを出してくる。ビットは放射レーザーで攻撃してくるので画面後方へ下がるように動いてかわしていこう。再びSem-lokeが浮上してきたら、両肩のパーツにショットを撃ちっぱなしにしつつロックオン攻撃を6回ほど撃ちこむ。Sem-lokeにバラまき弾＋ミサイルを撃たせてからボムを使用する。なるべく多くの弾を引きつけ、かつ両肩のパーツを巻きこめれば25万～40万点ほど稼げるはずだ。



ビットの放射レーザーのタイムラグに注意すべし



浮上してきた所にボムを使えばかなり稼げる

稼ぎのための正しい手順

ボム使用後はすぐにSem-lokeが第二形態に移行したりしないように、本体へあまり攻撃を加えないようにする。2回目のビットを出させて、回避と攻撃を繰り返しつつボムゲージをためよう。ゲージをため終えたら本体を攻撃し、第二形態に移行させる。このときにSem-lokeの攻撃が一時的に止まるので、両肩のパーツに10ロック程度とショットでダメージを与えておき、ボス本体へもハイパーレーザーを1回HITさせる。



ボスがひるんだスキに両肩にロックをかける



ただしロックは死なない程度にしておこう

問題なのはゲージ残量

上記の手順を着実におこなっていれば、この時点でボムゲージは完全にたまっているはずだ。Sem-lokeが連射弾＋誘導レーザー攻撃をはじめたときにボムを使用しよう。万が一ゲージがMAXになっていない場合には、誘導レーザーを避け続けねばならない。少しずつ下に自機を移動させながら避けていこう。しかしこれは結構キツい攻撃なので、なるべく早くボムゲージを完全な状態にしてSem-lokeを倒してしまおう。



ここでボムを使うのが理想のパターンだ



失敗するとひどい目に遭うのであしからず

バラまき弾がうっとうしいです

とにかくバラまき弾がうっとうしい。侵食率を低下させるためにも速攻で倒したいところだが、Sem-lokeと距離をおいてこれを避けていると、こちらの攻撃がほとんどHITしない。リスクをともなうものの正面の位置をキープして攻めるしかない。ハイパーレーザーを狙うのは厳しいので、ショットを攻めの主力として使っていこう。両肩のパーツを破壊すればSem-lokeの攻撃が一時的に止まるので、そのチャンスは有効活用すること。


このバラまきがうっとうしいんじゃァァ


集中ロックは不可能と割りきっておくべし

ビットは2機だけ破壊する

バラまき攻撃後Sem-lokeは画面下に姿を消し、放射レーザーを撃つビットを3～4機まき散らすので、これを2機破壊しておく。5WAYの撃ち返しは自機を動かさなければ平気だ。なお、ビットは2機以上破壊すると強制的に次の攻撃が始まるため要注意。放射レーザーはHIT判定が発生するまでに2秒ほど間があるので、さほど脅威ではない。Sem-lokeはワープアウト前に攻撃してくる場所の予告レーザーを出す。よく見ておこう。


ビット破壊時の撃ち返し弾には注意しよう


攻撃予告をよく見れば簡単に回避できるぞ

VS Sem-loke 稼ぎ講座　その1

Sem-loke戦で稼ぐ方法。戦闘開始と同時にハイパーレーザーを使おう。本体をロックすれば左右パーツにもまとめてダメージを与えられる。2周目の同攻撃がきたときに再度ハイパーレーザーで全パーツを破壊。爆風の広がり方にもよるが、20万～30万点は稼げる。また、1周目ラストのサーチレーザー＆ミサイル攻撃時も狙い目だ。Sem-lokeの前でハイパーレーザーを使うだけで5～6万点は稼げる。ビット攻撃が苦手な人にはオススメ。


開幕になんとしてでも集中ロックをきめる


苦手ならボムで安全策を取るのもいいだろう

VS Sem-loke 稼ぎ講座　その2

続いて第2形態に突入したら、全パーツをボムで一気に破壊してしまうのが高いスコアを稼ぐポイントになる。しかし、ただ単にボムを使ったところで両肩のパーツは残ってしまう。そこで第一形態から第二形態に移行する際にショットを交えて16回くらいロックオン攻撃しておくことが重要だ。Sem-lokeのバラまく弾を画面の右下または左下でギリギリまでひきつけてボムを使えば20万～46万点ほどのスコアが獲得できるぞ。


仕込みがあるのでロック数は覚えておこう


決まればこれだけのスコアがキミを待ってるぞ

まずはボムゲージの回復から

まずは第一形態。自機は中央下に置き、サイトも手前に移動させておく。Sem-lokeが出現したら本体にロックオンとショットで攻撃していこう。正面を向いたら左の羽パーツをひたすらロックしてボムゲージをためる。敵の攻撃がはじまったら、左右どちらか広いほうへ小刻みに移動しつつ避ける。ロックはかけづらくなるが、攻撃はショットにまかせて避けに専念しよう。もし余裕があれば本体や肩にロックオン攻撃してもいい。



出現と同時に攻撃開始、全開でいくぜ



とにかく連射でゲージを回復させるのじゃ

欲張りすぎると痛い目にあう

Sem-lokeが水中に潜ったらビットを数機射出してくるが、2機だけをロックオン攻撃で破壊する。3機以上破壊すると敵は次の攻撃を開始するので注意すること。ビットレーザーは判定が発生するまで少し間があるため、よく見ていれば確実にかわせる。Sem-lokeは再び出現すると網目状のレーザーを撃つ。一気に前へ出てレーザーの軌道に重ならない場所へ移り、本体をロックしよう。ミサイルはショットを撃っていれば相殺できる。



2機以上の破壊は死を招くので絶対禁止



トレースレーザーはよく見て安全地帯に移動

ひるんだ隙を見逃すな

続いて第2形態。Sem-lokeの攻撃自体は通常弾バラまきと誘導弾の2種類のみだ。ただし、誘導弾の攻撃が極めてキツく、誘導弾の周囲を小さく回るようにしてかわさなければならない。しかもこの弾を破壊することは不可能なので、すべて見切って避ける必要がある。残念ながら安全な回避策はない。ここはボムを使って肩のパーツを破壊し、Sem-lokeがひるんだスキにロックオン攻撃とショットの連射で撃破するしかない。



ここで安定するにはボムを使用するしかない



ボムでひるんだ所を徹底的に叩いてやろう

VS Sem-loke 稼ぎ講座

WR-03での稼ぎ方。第一形態ではとくに稼ぐ要素はない。各パーツにショットやロックオン攻撃でダメージを与えてボムゲージをため、Sem-lokeが第二形態に移るまでにボムを使える状態にしておこう。続いて第二形態に移行するとき、肩のパーツを破壊しない程度に撃ちこんでおく。かなりのスキがあるので、苦労はしないはずだ。形態移行が完了し、Sem-lokeが攻撃を開始したらボムを使おう。これで約40万点ほどのスコアが入る。



赤い羽に形態を変えたらバラまき弾がくる

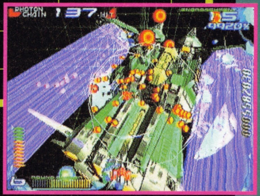


ボムで羽ごと破壊して、がっちり頂こう

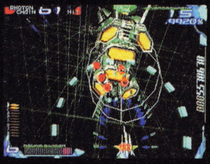
Dis-Human



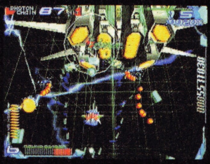
パーツ	耐久力	高度	Score
本体	150	高高度	2000000/1000000
ハッチ	17	低高度	900
レーザーバラまきアーム	80	高高度	2500
ブラックホールアーム	5	低高度	500
破裂弾	1.5	高高度	3500



最終ボスは通常タイプと100%侵食時に出現するタイプの2種類が存在する。弾バラまきアームが両方とも破壊されると自爆する。



01　ブロック弾



02　サンダーレーザー



03　極太レーザー



04　分裂弾



05　ブラックホール弾



06　ホーミングレーザー



07　浮遊機雷散布

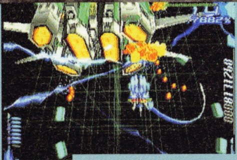


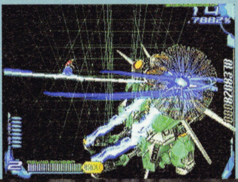
08　レーザーバラまき

攻撃パターン　(01+02)→(03+04)→(05+06)→07→(08×3)→(01+02+03+04)

ブラックホールは破壊可能だ

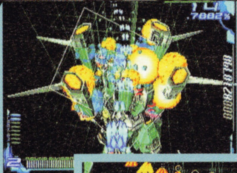
第一形態ではいっさいの攻撃が効かないため、第二形態になるのをひたすら待ち続けるしかない。ブロック弾はサンダーレーザーに接触することで5WAY弾となり、自機に向かってくる。その後には2本の極太レーザー攻撃がくるが、間に入りこんで5WAY弾をかわすようにしよう。なお、Dis-Humanから発生するブラックホールは中心に引きこまれると自機を失ってしまう。そうなる前にロックオン攻撃を連射して破壊すること。

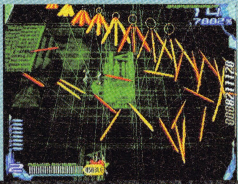

ブロック弾はサンダーレーザーで分裂する


ブラックホールはレーザーで動きが鈍る

できるなら避ける

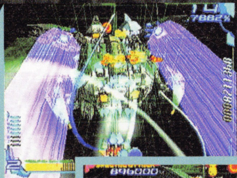
第二形態でようやくDis-Humanにダメージを与えられるようになる。スコアを稼ぎたいなら、中央下部のパーツへは攻撃を加えないでおこう。これを残しておくとあとでボムを使用する際に稼ぐことができるのだ。とくに気にしないのならば破壊してよい。Dis-Humanは左右に移動しながらレーザー攻撃を3回おこなってくる。安全な場所というものは存在しないので、離れた位置で小刻みに動きつつ見切るしかない。

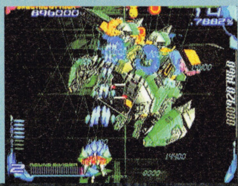

パーツが外れるまでは無敵なので回避に専念


この攻撃は見切るしかないのだ

いくぜミリオンボンバー！

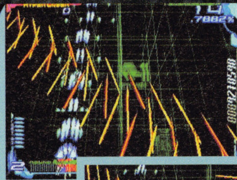
極太レーザー＋バラまき弾攻撃になったら、下の方に徐々に移動しつつボムを使用する。ボムを使うタイミングは、できるだけ多くの弾を引きつけてからにすると効果的だ。ハイスコア獲得を目指すなら、Dis-Human上部の極太レーザー砲台にあらかじめ7、8回ほどロックオン攻撃を仕掛け、耐久力を減らしておこう。加えてボス中央下部のパーツすべてをボムに巻きこめれば、80万～90万点のスコアががっぽり入ってくるぞ。

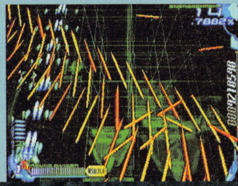

極太レーザーに合わせてボムを使用する


最終ボスだけあってスコアも気前がいい

戦闘が長引くと命取りになる

ボムの使用後あたりにくるレーザー攻撃は非常に厳しい。自機を後ろに下げ、縦方向にレーザーの間をすり抜けるように見切っていこう。苦しいが、Dis-Human本体を優先させてダメージを与えていけば、早めに倒すことができる。両脇のパーツを破壊してもDis-Humanは倒せるのだが、壊すまでに時間がかかる。最短でもレーザー攻撃で6回分ほど余計に攻撃をかわさなければならないため、攻めるならばやはり本体がよい。


始めはこんな感じだったレーザーも


最終的にはこんなに狭くなる。

WR-01R+R-GRAY 1

Attack to Dis-Human

序盤は回避に専念するべし

Dis-Humanがエンジンを切り離すまでは完全に攻撃が無効なので、いくらHITさせても意味がない。ひたすら弾の回避に集中しよう。ただし、ショットだけは常に撃っておくこと。3WAYの分裂弾を分裂前に処理できるからだ。しばらくするとブラックホール弾と誘導レーザーの混合攻撃をおこなってくるので大きくUの字を描くように移動していこう。このとき、ロックオン攻撃をブラックホール弾に吸い込ませると消失させられるぞ。



まず画面上部に移動してレーザーを誘う



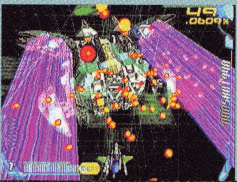
レーザーを連射しながら画面下を通過しよう

恐怖の拡散レーザー×3

Dis-Humanがエンジンを切り離した直後に本体へハイパーレーザーをHITさせよう。これで各パーツともボム1発で壊れるようになる。バラまきレーザー攻撃の3回は確実な回避手段がないため、画面の下でひたすら耐えるしかない。次にくる極太レーザーと分裂弾は稼ぎと安全の確保をかねてボムを使っておくとよいだろう（稼ぎについては後述）。あとは再度バラまきレーザー3回を避けて本体へ集中的に攻撃すればボスを倒せる。



拡散レーザーは画面両端のどちらかが安全地帯



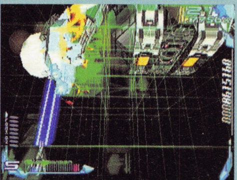
一度目の極太レーザーはボムで安定だ

Dis-Human戦で稼ぐには？

まずは第二形態開始に合わせて本体へハイパーレーザーを使う。これで各パーツともボム1発で壊れるようになる。これ以上ロックオン攻撃をするとパーツを破壊してしまうので注意すること。ただし左右の極太レーザー発射口だけは耐久力が高いので5、6回ロックオン攻撃しておこう。あとは画面の右に極太レーザーを撃たせ、弾を避けつつ左に移動。周りのブロック弾が分裂したらボムを使う。両腕パーツは残るが、98万点は稼げる。



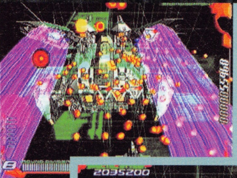
稼ぐならまず一発お見舞いする必要がある



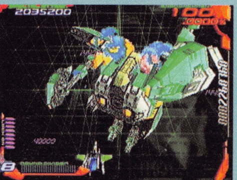
両腕は堅いので多少多めにロックしておく

さらなる稼ぎの上級技

まず弾をひたすら避け、バラまきレーザー3セット時に右腕パーツへハイパーレーザー。続いて極太レーザーとバラまき弾を避けまくる。またレーザーバラまきが3回くるので、やはり右腕パーツにハイパーレーザー。さらに極太レーザーとバラまきを避け、さらなるバラまきレーザー3セット時に両腕とも10回ロックオン攻撃。レーザーをかわしきったら極太レーザー攻撃時にボムを使用する。非常に困難だが、成功すれば186万点になる。



これだけの敵弾が画面にでたらボムを使用



最後に相応しくかなりのスコアが稼げるぞ

序盤の猛攻をいかに抜けるか

第一形態は完全に無敵であるため、避けに徹する。まず、スタート時に出る極太レーザー＋分裂弾＋ブロック弾からのバラまきは、あらかじめ自機を前進させておきブロックを誘導する。バラまきがきたら隙間をぬうように画面隅へ移動。その際は分裂弾に注意しておくこと。続いてのブラックホール弾＋誘導レーザーは、画面右上か左上で待ち、レーザーがきたら一気に下がり、ブラックホール弾の手前をくぐるように避ければいい。



バラまき弾は画面上方に避けるのが基本



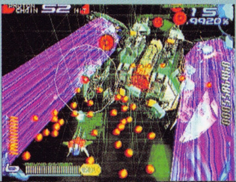
ブラックホール弾の複合攻撃は回避要練習

安全にいくならボムでしょ

第2形態のレーザーバラまきは主に縦の移動で避ける。ボスが進む方向へ合わせて移動し、レーザーがきたら細かい縦移動で隙間をすり抜けよう。その後Dis-Humanは下に動き、極太レーザー＋分裂弾＋ブロック弾からのバラまきがくる。この攻撃をまともに避けきるのはほぼ不可能。安全にいくならボムを使って各砲台を破壊してしまうのが最良策だ。とくに腕パーツはここでしかダメージを受けつけないので、一気に破壊しておきたい。



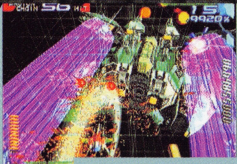
拡散レーザーは縦移動で回避するといいぞ



腕パーツはここでできるだけ叩いておこう

ボムを使って稼いでいこう

WR-03で稼ぐ方法だが、まず第二形態で1回目のレーザーバラまきが終了したあと、Dis-Humanが下に移動し極太レーザー＋分裂弾＋ブロック弾からのバラまきがくる。そこでまず、レーザーバラまき直後から左腕パーツにロックをかけ続け、ボスが下がりきったらレーザー砲台に5ロック、再び腕パーツにロックをかけ戻してブロック弾からのバラまきをギリギリまで引きつけてボムを使用する。これでおおよそ100万点獲得できる。



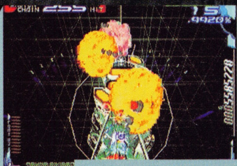
ギリギリまで引きつけてボムを使えば



スコア100万近く稼ぐことができるぞ

HITボーナスを狙ってひたすらロック

SPECIAL MODEではHITボーナスを狙える。第一形態は完全に無敵なのでいくらロックしても平気だ。スタートからロックをつなげ、Dis-Humanが姿を見せたら後部パーツのつけ根にロックする。極太レーザー＋分裂弾は左の極太レーザー砲台にロックして待つ。レーザーを撃ったら左下に移動、少しずつ右に移動しながら炸裂弾を回避。Dis-Humanが画面外に完全に消えるまでロックし続け、すぐ左へ移動し再びロックをつなげよう。

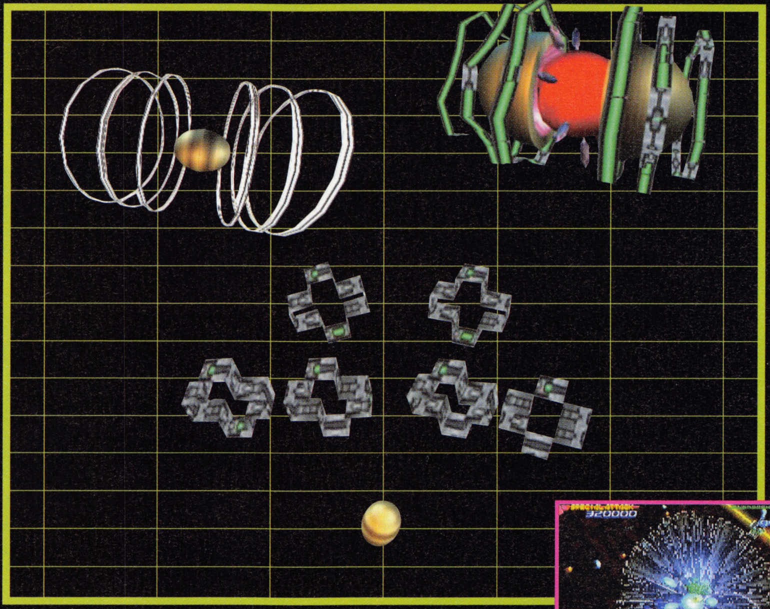


第一形態は無敵なのでヒットボーナスを狙おう



画面外にでたら出現場所で待ち伏せしよう

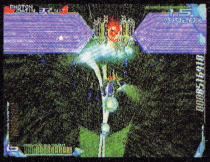
Infinity



パーツ	耐久力	高度	Score
本体	60	高高度	3000000
クリスタル	5	高高度	400
リング1	30	高高度	800
リング2	60	高高度	800



ボム攻撃を利用した場合、Infinityは直進大型ブラックホール弾で反撃してくる。ただしR-GRAY1.2は例外である。



01　極太レーザー



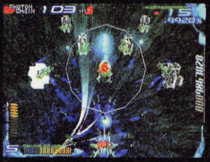
02　バラまき弾



03　クリスタル展開



04　レーザー



05　リング展開



06　ミサイル連射



07　回転レーザー



08　炸裂弾

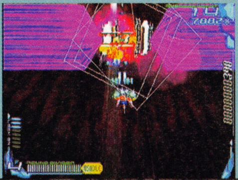
攻撃パターン　01→02→(03＋04)→05→06→(07＋08)

ここのハイパーレーザーは必中で

まずは第一形態の対処法。Infinityの中心部に速攻でハイパーレーザーを1回HITさせ、それからショットとロックオン攻撃の併用で中心部の左右にあるパーツ4つにダメージを与えておく。大体各パーツに5、6回ロックすればいいだろう。ショットは撃ちっぱなしで問題ない。なお、クリア重視なら関係ないが、ハイスコアを狙うなら、ここでハイパーレーザーをHITさせていないと、あとでボムを使用する際にパーツを破壊できないぞ。



出現と同時にロック開始で、ダメージを稼ぐ



極太レーザーまでに集中ロックを完成させる

打ち返しはレーザーで止める

最初にバラまき弾の攻撃が3回くる。自機を画面の下に移動させ細かい動きでかわしていこう。3回目のバラまきが始まったらボムを使用する。これで76万～81万点ほど稼げる。Infinityはボム攻撃に対してはかならずブラックホール弾を撃ち返してくる。ロックオン攻撃を使えばブラックホールの動きを多少止められるので連射して切り抜けよう。もちろん自機はブラックホールに吸い込まれないように移動する必要がある。



危険になったら迷わずボムで緊急回避だ



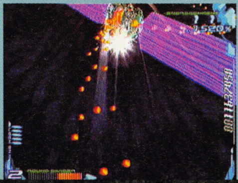
撃ち返し弾はレーザー連射で動きを鈍らせる

稼ぎの道は、茨の道だ

ブラックホール弾を出したあと、Infinityは左右に多量のレーザービットを発生させ、画面下へレーザーを乱射してくる。正確に自機を狙ってくるわけではないが、とにかく量が多いため、自機に向かってくるものだけを最小限の動きでかわすように。そして再び最初の行動に戻る。もし残機に余裕があるなら、わざとミスしてボムゲージをため、バラまき弾攻撃に合わせてボムを使用するといいだろう。



クリスタルの攻撃は画面下方で避ける



稼ぎのためにはワザと機体を潰す場合もある

最後の稼ぎは派手にいこう

第二形態になったら、まずInfinityの中心に集中ロックをかける。次いで砲台から大量のミサイルが発射されるのを細かい横移動で回避。そのあと、上部の砲台がレーザーを回転させながら攻撃してくるが、このレーザーは他の砲台にぶつかると一時的に途切れるため、そのスキにかわせばよい。クリア重視ならInfinityの中心をハイパーレーザーで攻め、スコア稼ぎ重視なら6つの砲台にダメージを与えて、ボムを使うとよい。



ミサイルはロックしながら回避する



この猛攻にキミは耐えられるか

極太レーザーは左回りで

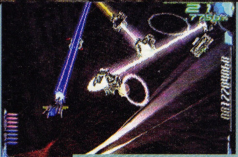
最初にくる攻撃は画面を左回りに移動しながらのバラまき弾。Infinity本体からは絶えず左右に極太レーザーが発射されているので、自機はボスの動きに合わせて移動していくことになる。できるだけボスから離れた位置をキープするのがバラまき弾を避けるコツだ。3周目の回転後、Infinityは次の攻撃に移行するので自機の位置には注意をしておこう。回転を止めたあとで下に大きく動いてくるのでくれぐれも体当たりをされないように。


ボスとの距離があれば拡散して抜け易くなる


注意したいのは、バラまき三回目の体当たり

ビットは大事な遮蔽物

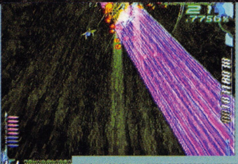
最終形態のInfinityは6機のリングを本体から出してくる。はじめは4機から破壊可能なミサイルを乱射するので、ショットとロックオン攻撃で処理しよう。ビットはフォーメーション(3種類あり、ランダムで決まる)を組んでくるが画面の最下部は安全なので、ここで左右に避ければいい。ついで2機のビットが回転しながらレーザーで攻撃してくる。他のビットがレーザーをさえぎってくれるため、ダメージを与えすぎて破壊しないように。


リングが敵のレーザーを防ぐ唯一の方法


破壊してしまうとこうなってしまいお手上げだ

問題なのは撃ち返し弾だが

ボス戦の開始早々にくる回転バラまきに合わせてボムを使用すれば、コアパーツをガードしているリング4つを破壊して稼げる。まずはボス本体にハイパーレーザーを使う。リングに爆風をHITさせつつ、さらにロックオン攻撃とショットでダメージを与えていこう。そのままボスと一緒に左回りに動きながら、正面に回ったときにすかさずロックをかける。2周したあとで3回目の弾幕に合わせてボムを使用。最高で96万点ほど入るぞ。


稼ぐなら三回目のバラまきにボムを使う


後は敵の反撃をどう捌くかが問題だ

リングの破壊は最後の最後で

最終形態。Infinityのコアから射出される6機のリングのうち4機からミサイルが多量に発射される。これらをロックすれば16ロックが2回決まる。別の2機が回転しながらレーザーを放ってきたら、最初の4機にロックをしながら避けていこう。なお、ショットは撃ちっぱなしにするように。リング各4機に10回分ロックオン攻撃をしておき、中心から広がる炸裂弾の7発目が画面から消えた直後にボム。4機すべて破壊できればOKだ。


ミサイルを巻き込んでボムを使おう


最後の最後でこれだけ稼げるぞ

見きり超重要

Infinityは2本の極太レーザーと共に左回りに回転しつつバラまき弾を撃ってくる。通常弾の間隔は狭いので、よく見切って抜けていこう。このバラまきは3回くるが、3回目はボス自体が画面下に突っこんでくるので注意しよう。画面の右下あたりでかわせるが、ボムを使った方が無難だ。ボムに対して撃ち返してくるブラックホール弾はロックオン攻撃で一瞬だけ止められるので、そのスキに逃げてしまおう。



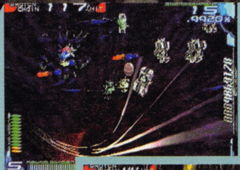
バラまき弾にはボムがもっとも安定している



レーザー撃ち込みで動きが鈍るぞ

狙うは本陣のみ

第2形態になると敵は4つのリングからミサイルを連射してくる。ショットを撃ちつつ画面の外周を少しずつ回るようにかわそう。攻撃が止まったら、反対側に切り返すべし。次に向こうは後方2つのリングからレーザーを回転させ、本体から全方向弾を撃ってくる。リングは破壊できるが、レーザーの盾になるので壊さないように。全方向弾はある程度自機に向かってくる。青い弾はショットで壊し、通常弾は移動でかわそう。



ミサイルは画面端まで使って避ける



リングの陰に隠れてレーザーリングを狙え

Infinityでも稼いじゃおう

第一形態ではブロックをボムで破壊して稼ぐ。開幕と同時に本体をひたすらロックオン攻撃し、リングが出てきたらショットとロックオン攻撃でダメージを与える。回転しながらのバラまきは左回りに動いてかわし、3回目のバラまき時に本体を引きつけてボムを使う。うまくいけば81万点のスコアが入る。なお、Infinityはボムに対してかならずブラックホール弾を撃ち返してくる。ロックオン攻撃を連続HITさせて切り抜けよう。



残機を潰してでも稼げるときに稼ぐ



ブラックホール弾はレーザーで一瞬だけ止まる

バラまき弾でスコアを稼げ

第二形態はじめのリングが発射するミサイルはほとんど稼ぐことができないので、避けに専念しよう。ただし手前4つのリングにはある程度撃ち込んでおく必要がある。次の回転レーザー+全方向バラまきはボムを使って稼ぐポイントになるぞ。2回目の回転レーザーが近づいてきたらボムを使おう。ボムを使う前はショットを撃たないようにして、なるべく画面上に多くの弾が出ている状態にして高得点を狙っていこう。



すべてのリングに均等にダメージを与える



最後にボムを使用すればこれだけ稼げるぞ

ボス戦で自分の欲しいアイテムを自在に出現させよう

ポイントは侵食率の1ケタめ

SPECIAL MODEでボスを倒すことによって出現するアイテムは、侵食率の1ケタめの数値によって種類が決まる。SPECIAL MODEでハイスコアを出すにはアイテムのとりかたが重要になってくるので、ここでボスの体力をうまく調整して希望のアイテムを出せるようになっておきたいところだ。

何発当てればボスを倒すことができるかを把握し、敵を瀕死ギリギリ状態にもっていく。そのうえで右上の侵食率ゲージに希望のカウントが出るまで敵の攻撃を回避しつづけ、タイミングよく敵を攻撃する。簡単そうにいっても慣れるまでは大変なのだが、スコアを稼ぐためには非常に有効な方法なので、ぜひ体得してほしい。

無敵時間を活用しよう

しかしただでさえきついボス戦、HIT数を把握しておくのはかなり困難。うっかり1発多く当ててしまえばそれで努力はおじゃんになってしまう。何かいい方法がないものだろうか？　じつはこのボスの体力操作、都市エリアでのみ比較的調整が簡単にできる。ボスの無敵時間を利用するのだ。

何度かプレイした人は気づくと思うが、ボスにはどれにも無敵時間というのがある。その間はどんなに攻撃を加えていてもボスは倒れず、しかしダメージは蓄積することができるのだ。そこで、都市面のボスがそろそろ倒せそうかなというとき、攻撃を無敵時間を狙って加えるようにすればボスは倒さず、ダメージだけを蓄積できる。あとは侵食率が希望の値に回るまで攻撃をよけつづけ、ここぞというときに一撃を加えればよい。

都市エリアのボスが無敵になるのは、ミサイルとバラまき弾の複合攻撃のあと歩行を停止してから、上空へ向けて高高度爆撃をおこなっている間。歩行を再開すると無敵状態は終了するぞ。



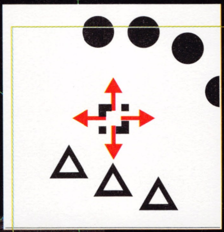
これが無敵のPro-tor。この状態のときはいくら撃ちこんでも絶対に倒れない

残念ながらこうした無敵時間はボスの第一形態にしか存在しないため、必ず第二形態に進化してしまう都市エリア以外のボスには利用できない方法なのだが(※)、1つでも多くポイントを稼ぐためにはぜひとも活用していきたいやりかただ。

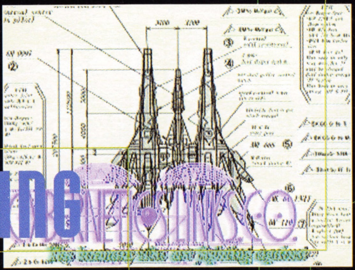
※第二形態に進化するとそれまでにボスへ与えたダメージはリセットされ、第二形態用の体力に切り替わってしまうのである。

DATA & etc.

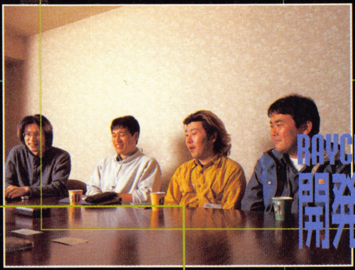
データ その他



POCKET RAY



ENDING



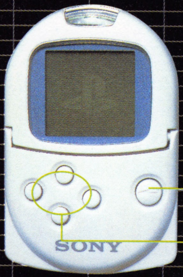
RAYCRISIS 開発者インタビュー



ENEMY DATA

POCKET RAY

携帯記憶端末侵攻作戦説明



攻撃ボタン
ロックした敵すべてを一度に攻撃する。

移動ボタン
サイトを動かす。サイトが敵に重なれば自動的にロックする。

Game rules 遊び方

POCKET RAYは110秒という限られた時間内で画面四方から出現する敵機をロックして次々に破壊する、レイシリーズの興奮がそのまま楽しめるポケットシューティングだ。このPOCKET RAYを楽しむにはポケットステーションに14ブロックの空きが必要。データをダウンロードすればどこでもレイの興奮が味わえるぞ。

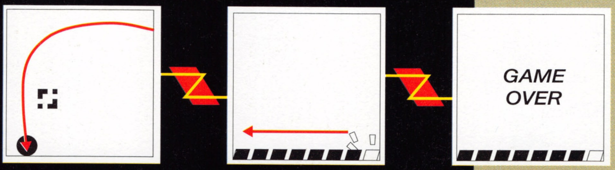


サイトを動かして敵をロックしよう

まとめてロックすれば高得点が狙えるぞ

撃破した敵の合計得点が表示される

サイトで敵を捕らえて攻撃ボタンを押し、敵を倒そう。一度にたくさんの敵をまとめて倒せばそれだけ高得点が得られる。



画面外に敵を逃がすと1ミスとなり

自機のゲージが1つ減少してしまう

ゲージがなくなるとゲームオーバーだ

敵を画面から逃がすとゲージが減少。ゲージがなくなるとゲームオーバー。また110秒経過した場合もタイムアップでゲームオーバーだ。

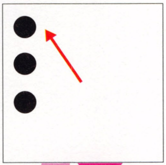
極秘情報 Top Secret



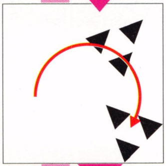
POCKET RAYをクリアするとOPTION設定でボムゲージの回復速度を通常の3倍程度まで高速化することができる。これを利用すれば、それまでボムが撃てなくて突破できなかった難所も、おてがるスペシャルアタックで楽々クリアできるようになるぞ。

完全攻略 OPERATION—POCKET RAY

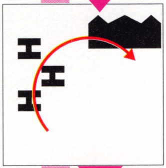
ここではハイスコアを狙うあなたのために、POCKET RAYを徹底攻略するぞ



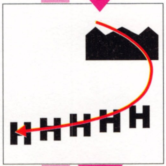
左上から敵の編隊が2部隊出現し、そのあと画面左右から3機編隊の敵が2部隊、同様に出現するぞ。



画面下から3機編隊の敵が左右交互に出現。2部隊目をロックしたら次の部隊もまとめて攻撃しよう。



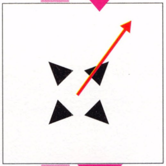
中、大型機を倒したら、下・左・左の順番で敵編隊が登場する。中型機は最後にロックするように。



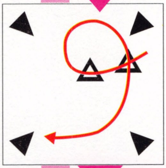
先ほど残しておいた中型機と下から出てくる5機編隊をまとめて破壊。次の中型機もこれをくり返そう。



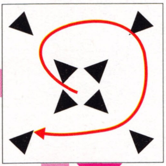
先ほどの中型機と同じ要領で大型機を倒したら、敵機の登場と共に右に移動し、まとめて4機破壊しよう。



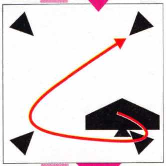
画面中央に敵機が4機出現するのでサイトをあらかじめ置いて待ち伏せしよう。



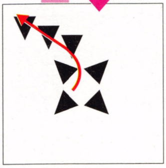
中型機2機編隊が右上から出現、1ロックずつ攻撃してから続く敵機ごと破壊してしまおう。



画面中央の編隊と、画面四隅からの複合攻撃。初めに中央をまとめてロックし、上か下へサイトを走らせよう。



画面下からの大型機を2回攻撃したらロックをかけながら画面下に移動、続く敵機を4機巻きこもう。



四方からの編隊と画面上部からの3機編隊、中央と四方からの4機編隊を倒せばいよいよボス戦に突入だ。

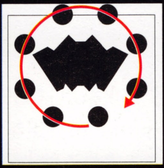
BOSS : Con-Human

第一形態



Con-Humanの第一形態は無敵なので攻撃してもムダ。画面上部を高速で横切りながら放出される敵機攻撃を、ボスの動きに合わせてサイトを動かし、ロックしていこう。この攻撃終了後、ボスは第二形態に移行する。

第二形態



ボスを中心にして展開される攻撃はフルロックオンで255点入るので必ず決めていきたい。残りタイムが少なくなってからボスに集中砲火を浴びせても十分間に合うのでそれまでは稼ぎに集中しよう。

エンディング紹介
ENDING

ORIGINAL MODEにはアーケード版のときと同じく、3通りのエンディングが用意されている。ここではその内容を紹介していこう。



分岐条件

用意されている3つのエンディングのうち、どれに分岐するかは、エンディングを迎えたときにプレイヤーがどのような状況にあるかで異なってくるぞ。

エンディングのときに

条件	エンディング
■侵食率が100%	BAD ENDING バッドエンディング
■侵食率が100%未満 ■コンティニュー6回以上	NORMAL ENDING 通常のエンディング
■侵食率が100%未満 ■コンティニュー5回以内	GOOD ENDING 真のエンディング

BAD ENDING 荒廃する惑星



侵食率が100%に到達し、主人公はついにCon-Humanの暴走を食い止められなかった。爆発に巻きこまれる主人公。ホワイトアウトする画面の中にかすかに見えるプログラム、破壊される都市、乱れる画面。そしてクローンの少女……。融合された主人公の視界が閉ざされ、人の消えた惑星はやがてその姿を変えていく……。

NORMAL ENDING 抵抗の果ての結末



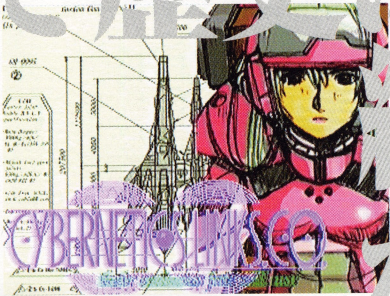


Dis-Humanを倒したものの、ネットワークの暴走は止まらなかった。エラーを起こすWave Rider。主人公はCon-Humanの中へとりこまれてしまう。

やがて世界中で虐殺がはじまった。人類は宇宙への脱出を余儀なくされるが、どこへもいくあてのない彼らは、惑星奪還をかけて再びCon-Humanへ戦闘を挑むほかなかった……。数時間後、惑星の周囲には艦隊の残骸が無数に散乱していた。すなわち、人類は滅亡したのである……。



GOOD ENDING そして歴史は紡がれる



Infinityを倒し、クローンの意識体とネットワークのリンクを断ち切ったものの、Con-Humanの暴走を食い止めることは、もはや不可能だった。虐殺が開始された惑星から、人類は宇宙へ脱出する道を選ぶ。

それから何十年もの月日が過ぎた。ついに母星の完全破壊を決断した人類は、第一次惑星攻略(OPERATION METEOR)を決行。だが作戦は失敗、艦隊の70%が失われた。

M.C.0185。人類はすべての命運をかけ、Con-Humanへ最後の戦いを挑む。……Operation RAY FORCEである。



スタッフロールエンディング

スタッフロール中に流される英文を訳文とともに紹介しよう。

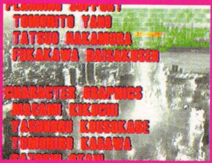
>MC 0108
The massacre of the human race began as a result of the breakdown of the Con-Human system.
The human population fell to just 0.2 percent of its original figure of some 13 billion to reach a figure of only 26 million souls.
Mankind, which had survived and escaped complete control by the network by executing the emergency code on the system, had been forced to leave the ravaged surface of the planet and to hide instead in underground cities...

>The remaining humans decided to begin a plan for the colonization of the outer planets with the aid of the Deep Space Allied Armies.
After gaining control of the skies from Con-Human, mankind began to leave behind its mother planet.Every man, woman, and child on the planet had decided to escape.

>MC0130
After a long battle of 20 years and regaining the skies, mankind escaped from its birthplace in 500 colonization ships built in past years and 260 orbital vessels which had escaped from the rule of Con-Human.

M.C.0108
“Con-Human”の暴走による大量虐殺が始まる。130億もの人口は0.2%の2600万人にまで減少する。非常用コードの発動により、かろうじて“Con-Human”のネットワークの完全支配だけは免れた人類は、破壊された地上を捨て地下都市に身を潜めるしかなかった。





生き残った人類は、外惑星連合宇宙軍による人類移住計画を発案採択。“Con-Human”から制空権の掌握をおこない、母星を放棄。全人類が脱出することを決定した。



M.C.0130
20年にわたる抵抗の末、ようやく制空権をとり戻した人類は、以前より建造していた500隻の居住艦と“Con-Human”の制御下から逃れた軌道艦260隻を加え、母星を脱出した。

>Yet many humans unable to leave the planet of their birth chose to fight instead and regain control of their mother planet. Those who chose to fight were faced with a fearsome struggle for their continued existence against the evolving and awesome powers of the Con-Human system.

しかし母星から離れることができない多くの人類は母星奪還の道を選んだが、進化を続ける“Con-Human”の強大な戦力の前に存亡の危機に立たされる。



>MC 0183
Having judged that the very existence of the Con-human system posed a threat to all forms of life, mankind decided to utterly destroy its mother planet. Although this led to Operation Meteor,(the first plan to destroy the planet), the venture ended in the destruction of 70 percent of the attacking fleets.

M.C.0183
人類は“Con-Human”の存在を全生命体にとっての脅威と判断、母星の完全破壊を決断する。そして、第一次惑星攻略戦(OPERATION METEOR)がおこなわれるが、作戦は失敗し、艦隊の70%を失う。



BAD ENDING

...but this is only the beginning.

だが、これは始まりにすぎない

NORMAL ENDING

Are we supposed to be destroyed?

我々は滅ぶべき存在なのか？

GOOD ENDING

>We managed to separate the human clone from the Con-Human computer environment, but we could still not stop the violence generated by the Con-Human.
Can we call the Con-Human and human clone a new life creation?
Are we supposed to be destroyed by this creature?
The humans who are fighting against their ominous fate will use their latest strategy resulting in - Operation Ray Force

クローンとの融合を断ち切ったものの、すでに“Con-Human”の暴走は止まることはなかった。
人と機械の融合した“Con-Human”は新たな生命と呼べるのか？
我々は排除されるべき存在なのか？

運命に抗う人類は、その答えを最後の作戦に託す。
OPERATION RAYFORCEに

RAYCRISIS

開発者インタビュー



**RAYCRISIS開発チームのみなさんに直撃インタビュー。
RAYCRISISで目指したものや製作中の裏話など、あれこれお答えいただいた。**

人間の精神的な部分を映像化してみたかった

――まず、今回のRAYCRISISのテーマはなんだったんでしょうか。

山下:そうですね。1作目2作目で、異世界、現実世界ときましたんで、今回はコンピュータのネットワーク上の世界をメインにしてみようかな、と。もともとはコンピュータ内で人間の精神的な部分を映像化するっていうのがやりたかったんです。現実的ではないものというか、見たこともないようなCG映像のさらに先みたいなものを作ってみたかった。それが表現の仕方の部分で具現化できなかったので、今のような現実世界にどこか違う部分を入れるというような形になりました。たとえば風景であっても現実とは色が全然違ってたりとか、なんだか構造がちょっと変であったりとか。そういう形でいかに現実とは違う表現をするかを模索していったっていう感じですね。



山下智久氏●1作目RAYFORCEからのシリーズ一連の企画者。チームのプロジェクトリーダー。

――自我領域ですとか、意識領域ですとか、面に非常に象徴的な名前がついていますね。

山下:結局、あの世界はCon-Humanの内部なわけですが、Con-Humanというのは人間を模して作ったコンピュータなんで、人間の精神構造に似た場所があるんです。現実の人間の精神は8つの要素でできているんですが、そのうち「欲情」とかの非常に人間的な部分を除いた5つをラウンドにあてはめて、あとはそれに自我がついてるっていう形ですね。それを全部通すと人の感情というか、精神構造になるという仕組みなんですよ。……誰も気がつかないかなぁ(笑)。

中嶋:いま初めて聞いたぞ、そんなこと(笑)。

山下:そうでしょ(笑)? 俺が勝手に割り振ってるのよ、それって。でも、さっきいったように欠けてる部分もあるんですよ。人間にある欲とか、自分勝手な部分がないんです。もともと人類の住む星を管理するためのコンピュータだったんで、そういう偏っている部分があったらまずいじゃないですか。平等に管理をおこなえないでしょ。で、まあとにかく、各面はそれぞれコンピュータの精神構造の一部で、プレイヤーはその中を飛んでいるという。……知らなかったでしょ(笑)。

小塚:それらしい設定があるとは聞いた覚えがありますけど(笑)。

菊池:実際にはさ、現実世界とリンクしつつ、ちょっと壊れているっていう感じで進めてたじゃない。だから、面の呼び方とかも最初は違ったりしてたよね。

小塚:パリ面とか。

山下:高空面のことです。最初は面に現実の地名がついてたんですよ。香港面とか横浜面とか。コンピュータを形作るサブ機能が、それら各都市の端末に割り振られているっていう感じで。だから各都市のイメージが内部の見た目にも加味されている。そういった細かい設定があったんですけども。

中嶋:鶴見川とかね。

山下:それはないない(笑)。

――内部に現れているものには、融合されたクローンの影響とかもあるわけですよね。

山下:そうですね。Con-Humanにもともとあった部分だけでは、こういう暴走は起こらなかった。クローンが入ったことによって"人間"として欠けていた部分が補われて、逆にクローンの側でも補われた部分があって。互いに融合しあうことで新しい動きが出て……、という形にしたかったんですよ。

――エリア内の敵にもそういった精神構造からの影響とかは出ているんでしょうか。

小塚:それっぽいことも考えてましたね。

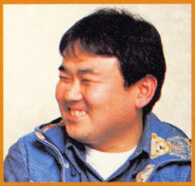
中嶋:最初はボスが実はぜんぶ人間で、とかいろんな設定を考えてました。

山下:敵の名前とか、象徴的なものを使ってます。「Morphemes」とか「Lexicon」とか。言葉を形成するための、聴覚的言語学の諸要素からつけたんですけど、初めのうちに出てくる敵は「音」とか「意味」くらいのパ

ーツ的な意味しかないんです。それがボスに近づくにつれて"単語や文"とか、ちゃんと意味をなす複雑な名前になっていく。どういうことかというと、敵はすべてコンピュータ内の「情報」という扱いなので、それがだんだん、ボスのほうになればなるほど大きさを増していくというイメージなんです。

じわじわ上がる侵食率はコンピュータウィルスの感覚

――製作過程ではいろんなアイデアが出たんでしょうね。



中嶋孝浩氏●メインプログラマー。プレイヤー機ほかソフト全体を統括。

山下:とてもいっぱいあって大変でしたね。
中嶋:最初の頃とか、いろいろやってたよね。
小塚:コンピュータ世界なので、画面上にずっとグリッドを表示させようとしたり。
中嶋:全部、線というかワイヤーフレームで表現された敵や地形を使うというアイデアもあったね。普通に飛んでて、突然周囲が変わったりするっていう。
菊池:背景ではロシア面や南極面というのも考えていました。
――ちょうど面のお話ですが、開発中についていた名前というのは、たとえばどんなものだったんですか?
小塚:都市面が横浜(笑)。水中面がサウスゲートで、砂漠がリアド。
中嶋:開発中はずっとその名前で呼んでました。ボスもぜんぶソフト製作者が勝手に名前をつけてたね。
山下:担当者の趣味でね。
菊池:みんな開発中に勝手に名前つけて、面白い名前とかだとそのままみんな呼び始めちゃうんですよ。「太郎次郎」とか。
小塚:それは中ボスみたいなキャラで、高空面の中盤とかに中型ロボットが出てくるじゃないですか、あれの原型ですね。2匹同時に出てきて「太郎」と「次郎」(笑)。
山下:ものすごく強くて、ボツになりました。
中嶋:たいてい開発中は強く作りすぎちゃうよね。
――今回特徴的なのが侵食率ですが。侵食率によって難易度が変わるという、発想はどこからきたんでしょうか?
山下:コンピュータウィルスとかの感覚ですね。ああいうのを数値化して、じりじりきたら、怖くてちょっといいなあと。単純にボスを倒して終わるんじゃなくて、危機感を煽るパラメータをなにか1個とり入れたかった。
――それと難易度を絡めるというのは最初から決めていらっしゃったんですか?
山下:ええ。できるだけユーザーの幅を広げるようにしたかったんですよ。今のゲームって基本的に難しいじゃないですか。だから、あまり上手くない人には簡単になるように調整したかったんですよ。今回のプレイステーション版でもまた調整し直してます。
中嶋:じつは難易度設定っていうのは、もともと非常に細かく段階をもっているんですよ。内部的に256+MAXで257段階。
――すごくきめ細かく調整してあるんですね。
山下:ものすごく細かいですよ。
中嶋:最初1024段階にしようかな、と思ってた(笑)。でもあんまり細かくすると、絶対調整できなくなるからやめちゃった。
山下:面白いのがね、段階の159と160の間になんかすごい山が存在していて。
小塚:システム的に怖い攻撃が160以上になると出てくるという。それまでは単純な撃ち方をしていた敵が、突然プレイヤーの動きを読んでそっちのほうへ弾を撃つようになる。
中嶋:シューティングを何作も経験してると、そういう鬼畜な攻撃をどんどん編み出すようになるんですよ(笑)。
菊池:狙って速い弾を撃って、先のほうに遅い弾を撃つとか(笑)。

より直感的に遊べるものを目指して

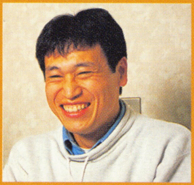
――今回の移植作業にあたっての思い出などありますか。



菊池正美氏●キャラクターデザイナー。今回は主に背景を担当。

中嶋:いかに容量内に収めるかが大変でしたね。ラウンド間の演出を変えたり、できるところで絞りこんでいったんですが。
菊池:個人的にはポケステの作業を楽しくやりました。久々にドット絵って感じのものを作れて楽しかった。
山下:嬉々としてやってましたよね。
菊池:RAYFORCEのデモみたいにしてくれっていわれたんで、ビデオ見て、よしっ(笑)て。
山下:それがすごいよくできてるんですよ。見どころ

なんで、皆さんもぜひやってエンディングまでいってほしいですね。
——今回ラウンドセレクトができるようになったのはなぜですか？
山下:ユーザーがより直感的に遊びやすいようにですね。それに同じ面を何度も選べるようにしておけば、練習もしやすいだろうと。
——SPECIAL MODEはORIGINAL MODEとプレイ感覚がまったく違っていて、すごく遊べますよね。
山下:アイテムの攻略を上手く変えることで、まるきり別物にできないかと思ったんです。アイテムをどうとっていけばいいかとか解法を考える楽しみとかね。SPECIAL MODEではとくにお勧めの遊び方があるんですが、難易度をMAXに上げてサバイバルゲームにするとすごく楽しいですよ。



小塚均氏●プログラマー。ボス以外の敵とその配置などを担当。

中嶋:最初からもうハンパじゃないよね。
山下:めちゃめちゃ難しいんですよ。だからもう、残機をとってそれをつぶしながら、いかに最後までいくかっていう感じ。僕はこの遊び方がSPECIAL MODEの真髄だと思ってます(笑)。

円を描いて閉じるRAYCRISISのストーリー

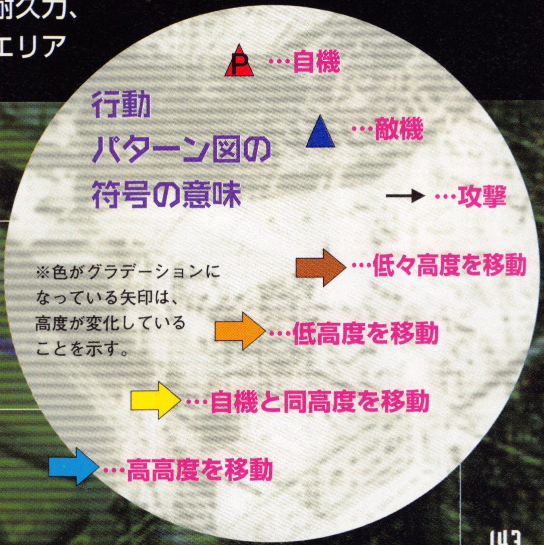
——ストーリーについてですが、RAYFORCEやRAYSTORMへつながっていくという終わり方をしていますよね。
山下:あのエンディングは、どのような道を歩んでも、結局最終的には同じ運命になるっていう感じにしたかったんですよ。運命を簡単に曲げることはできないっていうような。
——そしてクローンの少女がRAYFORCEのパイロットになるという。
山下:正確には違うんですよ。あの少女はそのままつながりっぱなしで、RAYFORCEのときもCon-Humanの中にいると思ってください。RAYFORCEのパイロットはそのコピークローンであると。
——そもそもクローンの少女というのは、誰のクローンだったんでしょう？
山下:主人公の恋人というか、妻のクローンです。その人というのが人類の住める星を探す船団に乗って外宇宙に出ていて、事故で死んでしまうんですが、そのときに彼女自身のクローンを残すんです。それが今回のクローンの大本になっています。だから主人公がクローンをCon-Humanにつないだっていうのも実験的な動機じゃなくて、自分の妻をとりもどしたかったっていう理由があったんですよ。Con-Humanの膨大なデータと融合させることによって彼女を復活させる望みをかけたんですね。
——今回のRAYCRISISで、RAYFORCEからのストーリーがきれいに円を作って閉じている感があるんですが、今後RAYシリーズの続編はあるんでしょうか。
山下:ストーリーの続きという意味ではもうないです。やるならまったく新しい設定でやっていきたいと思っています。ゲームのシステムを継承することはあると思うんですが。ロックオンシステムとか、まだまだ発展させられると思いますしね。
——具体的にはどんなものを考えていらっしゃるんですか？
山下:難しいところを突いてきましたね(笑)。いまはまだ秘密ということで。ただ、もうあれこれと考えています。わりと僕が触発を受けるのがSF小説とかが多いんで、どうなるにしろそういうSF系はやっていきたいと思っています。やれる自信もあるんですけど。
——アッと驚くようなものを考えていらっしゃるということですね。
山下:そうです(笑)。
——最後にみなさんに、ファンの方々に一言ずつお願いします。
中嶋:点を稼げ(笑)！ 気合を入れて遊んでください。
菊池:気に入ってくださったら他の人にも買うように薦めてくださいね。
小塚:SPECIAL MODEのボス戦で侵食率を見切れるように頑張ってください。あとは、スコアをまだ稼いでないときのランキング表示にも注目してみましょう。
——何かあるんですか？
小塚:ええ、初期状態のときに名前のところをつなげて読むと、いろいろ面白いことが書いてあるんですよ(笑)。笑ってあげてください。
山下:POCKET RAYも本当にノリノリで作ったんで、ぜひプレイしていただきたいです。次回作としては、ともかくすごいことを考えています。期待していてください！
——本日はお忙しい中、どうもありがとうございました。

ここではボス以外の敵キャラクターおよび破壊可能物などを紹介する。スコア、耐久力など基礎知識のほか、行動パターンもじっくりチェックしておこう。

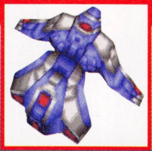
ENEMY DATA
敵キャラクターデータ

■データの見方





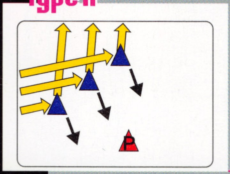
E01



α Morphemes

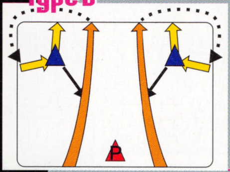
SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：都市・高空・水中・都市(夜)

Type A



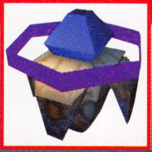
画面端の同高度から登場し、滞空して通常弾による攻撃をおこない画面上方へ逃げていく。

Type B



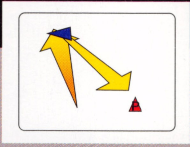
低高度を移動して一度画面外へ出たあと画面外で上昇し、画面同高度に再登場してから滞空、通常弾で攻撃。画面上方へ逃げていく。

E02



β Morphemes

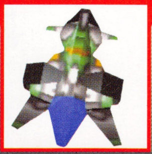
SCORE：100
　　　　200※
耐久力　：1
AREA　：水中・最終ボス



低高度からプレイヤーの同高度まで上昇し、ゆっくりプレイヤーの方向へ移動してきて爆発する。

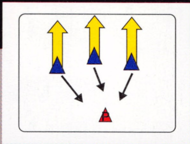
※最終ボス時

E03



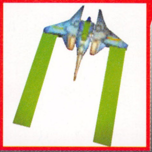
γ Morphemes

SCORE：600(赤色)
　　　　200(緑色)
耐久力　：3(赤色)
　　　　1(緑色)
AREA　：高空



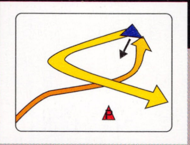
自機の同高度にエフェクトとともに突然出現し、ミサイル攻撃して画面外へ逃げていく。

E04



δ Morphemes

SCORE：200
耐久力　：1
AREA　：高空



低高度画面端から現れ、画面逆側へ移動。同高度に上昇し、ミサイルで攻撃をしかけ、蛇行しつつ画面外へ逃げていく。

E05



ε Morphemes

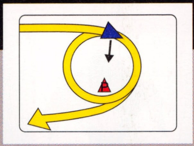
SCORE：200
耐久力　：1
AREA　：都市



画面内の道路を移動しながら戦車弾で攻撃を仕掛けてくる。

E06





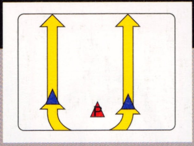
ζ Morphemes

SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：都市・高空・砂漠・都市(夜)

画面端同高度から出現し、機雷をまきつつ大きく円を描くように動き、画面外へ逃げていく。

E08





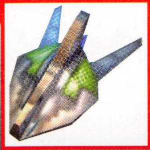
η Morphemes

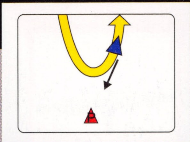
SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：都市・水中

画面下方同高度から編隊で出現して一度滞空し、機体のハッチを開き、バーニアを吹かしながら画面上方へ高速で逃げていく。



E09





θ Morphemes

SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：ホスト・都市・高空・水中・砂漠・都市(夜)

画面上方から登場し、通常弾で攻撃しつつ楕円軌道を描きながら再び画面上方へ逃げていく。

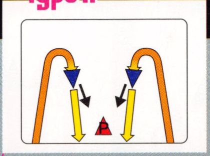
E12



ι Morphemes

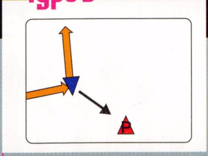
SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：ホスト・都市・砂漠・都市(夜)

Type A



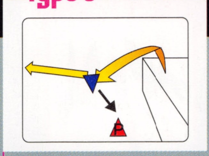
画面下方低高度より登場。自機の前に回りこみ同高度に上昇滞空、通常弾で攻撃して逃げる。

Type B



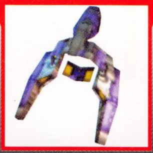
画面端低高度から登場し、画面内で滞空。通常弾で攻撃したあと画面外へ飛び去る。

Type C



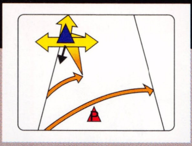
建物などから出現。上昇してほぼ同高度に達したあと滞空、通常弾で攻撃して逃げていく。

E14



κ Morphemes

SCORE：200
耐久力　：1
AREA　：水中



水チューブの周りをぐるぐる回りつつ出現。上昇し同高度まで達したら左右へ動きながらレーザー弾で攻撃を仕掛け、画面上方へ逃げる。

E17

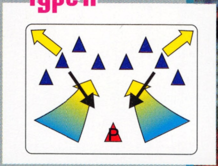


λ Morphemes

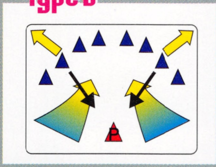
SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：都市・砂漠

高高度からA～Cタイプのどれかの形態の編隊を組んだまま急降下してくる。同高度で滞空し、通常弾で攻撃をおこなって画面外へ逃げていく。

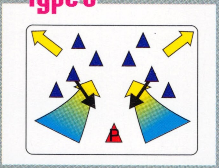
Type A



Type B



Type C

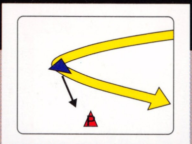


E18



μ Morphemes

SCORE：200
耐久力　：1
AREA　：高空



画面端同高度から登場し、ゆっくりカーブを描きながら移動。通常弾で攻撃しつつ画面外へ逃げていく。

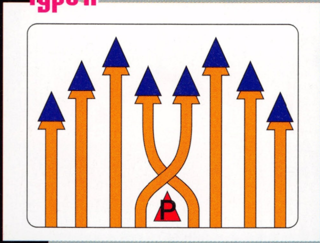
E19



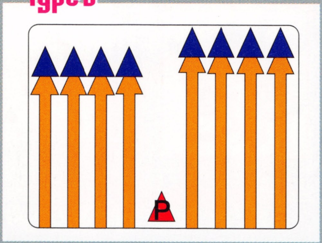
ν Morphemes

SCORE：300
耐久力　：1
AREA　：高空

Type A



Type B



画面下方低高度から8機編隊で登場し、後方に色のついたオビをなびかせつつ高速で画面上方へ逃げていく。編隊パターンは上図のように2種類ある。

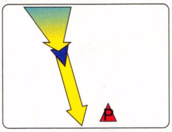
E20



ξ Morphemes

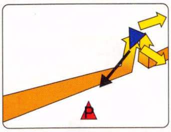
SCORE：100
200※
耐久力　：1
AREA　：砂漠・水中・都市(夜)

Type A



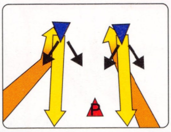
高高度から出現し急降下。同高度で滞空したあと、自機に突撃してくる。

Type B



画面端低高度から登場し、どちらかの画面端へ移動して同高度へ上昇。滞空しつつ通常弾で攻撃し、逃げていく。

Type C



画面低高度から登場し同高度へ上昇。滞空しつつ通常弾で攻撃し、画面下方へ逃げる。

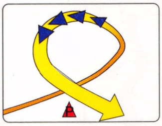
※砂漠面の一部

E30



ο Morphemes

SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：ホスト・水中



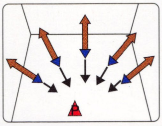
画面端低高度から登場。カーブを描きながらゆっくり上昇し、同高度に達したあと画面外へ逃げていく。

E32



Syntax A-1

SCORE：200
耐久力　：1
AREA　：都市



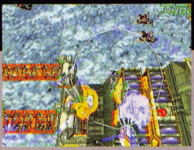
床面に扇状に配置されており、戦車弾による攻撃のあと放射状に逃げていく。

E35



Syntax A-2

SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：砂漠・都市(夜)



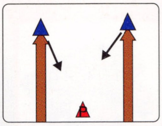
地面に配置されており、左右から中央に向かって移動、あるいはその場に固定されたまま戦車弾で攻撃してくる。

E36



Syntax A-3

SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：砂漠



画面下方から登場し、地中をもぐりながら画面上方へ移動したのち地上へ現れて停止。戦車弾で攻撃してくる。

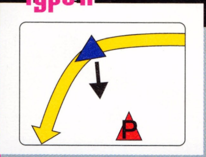
E38



π Morphemes

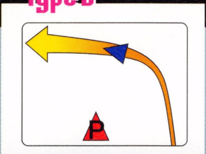
SCORE：100
　　　200※
耐久力　：1
AREA　：都市・高空・砂漠・都市(夜)

Type A



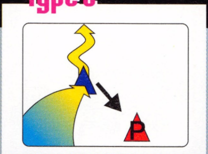
画面端同高度より登場し通常弾で攻撃しつつ放物線を描くように移動。画面外へ逃げる。

Type B



画面下方低高度から登場。方向を変えつつ同高度に上昇し、自機の前を横切って去る。

Type C

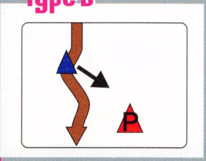


高高度から同高度へ急降下。通常弾で攻撃しつつゆっくり蛇行し、画面上方へ逃げる。



※都市(夜)エリア、都市エリアで進行方向90°左に曲がるとき登場する5機編隊、都市(夜)エリアで橋の下をくぐり抜けて上昇してくる機体、および高空エリアに登場する機体

Type D



画面低々高度をスクロールよりも遅い速度で蛇行前進しつつ通常弾で攻撃。画面下方へ逃げる。

Type E



低高度を前進後、一気に同高度まで上昇し、攻撃を仕掛けつつ自機へ向かってくる。

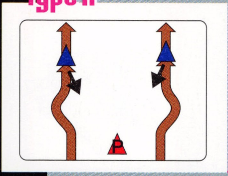
E39



Syntax A-4

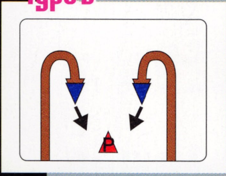
SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：砂漠

Type A



画面下方などから登場、画面上方へ高速移動しつつミサイルで攻撃を仕掛けてくる。その後、画面上方から画面外へ逃げていく。

Type B



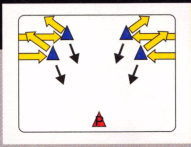
画面下方などから登場し、画面上方へ向かって移動。途中でUターンして停止し、その場でミサイル攻撃をしてくる。

E50



ρ Morphemes

SCORE：200
耐久力　：1
AREA　：都市・高空・砂漠・水中・都市(夜)



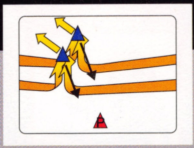
画面上方両端同高度から4機編隊でローリングしつつ登場。中央で滞空しながらミサイル攻撃したのち、画面上方へ逃げていく。

E51



σ Morphemes

SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：ホスト・都市(夜)



画面両端低高度から編隊で登場。どちらかの端へ移動後、同高度へ上昇して滞空。通常弾で攻撃をしたあと画面外へ去っていく。

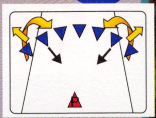
E52



τ Morphemes

SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：都市(夜)





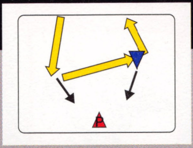
水面下を赤く発光しつつジグザグ移動。水中からジャンプして同高度で編隊を組み、滞空攻撃し、逃げていく。

E53



υ Morphemes

SCORE：500
耐久力　：3
AREA　：都市・砂漠・水中・都市(夜)



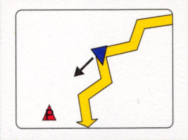
画面上方同高度から登場、直進後滞空しミサイル(またはレーザー）攻撃。その後ランダムに直進、同行動を繰り返し画面外へ逃げる。

E54



φ Morphemes

SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：都市・高空・水中



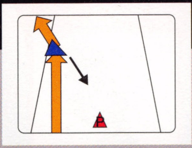
画面上方端同高度から登場し、ランダムに動きつつ通常弾で攻撃。そのまま攻撃しながら画面下方へ逃げていく。

E55



χ Morphemes

SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：都市(夜)



画面下方低高度から登場、直進して画面上方に移動後、滞空。機雷で攻撃を仕掛けてきたあと画面上方端へ逃げる。

E60



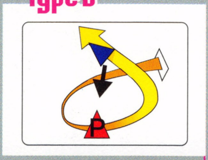
ψ Morphemes

SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：都市(夜)

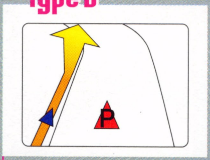
Type A



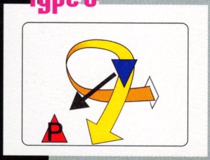
Type B



Type D



Type C



都市(夜)エリア後半、リング部での行動パターン。アクロバット飛行をしつつ破壊可能弾で攻撃を仕掛けてくる。

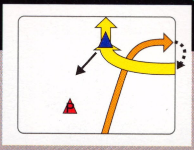
画面下方低高度から登場。前進後、急上昇して画面外へ逃げていく。

E61



ω Morphemes

SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：水中



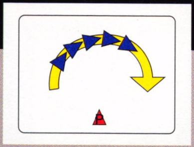
画面下方端低高度より登場。カーブを描きつつ画面外へ。再び画面端から同高度に登場、滞空して通常弾で攻撃後、画面上方へ逃げる。

E99



Proto-Morphemes

SCORE：10
耐久力　：1(ロック不可)
AREA　：ホスト・都市・高空・水中・砂漠・都市(夜)



侵食率が90%を超えると現れる特異な敵。画面同高度から浮き出るように5機編隊で現れ、円を描きつつ移動して消えていく。

M00



Lexicon E3

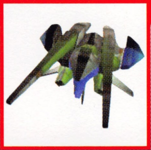
SCORE：1000(1両目)
500(2・3両目)
耐久力　：5(1両目)
2(2・3両目)
AREA　：都市



背景上のレール上を移動するモノレール状の敵。画面下方から登場しレールに沿って移動。2両目にはM05(P151)が搭載されている。

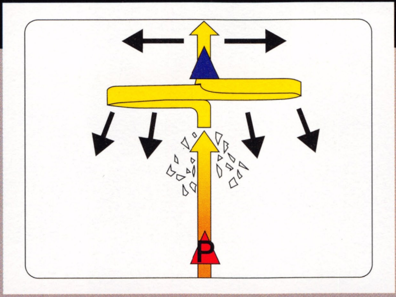
Notes
最初に1両目を破壊した場合2、3両目も破壊されるが、入るスコアは1両目の得点のみ。同様に、2両目が3両目よりも先に破壊された場合も2両目のスコアしか入らない。

M01



Lexicon AT1

SCORE：2000
耐久力　：32
AREA　：都市



画面下方低高度より登場し、同高度に移行しつつ通路の隔壁を突き破って前進。次いで機体を覆っているビームバリヤーを排除。ローリングしながら左右に動き、通常弾とレーザーで攻撃。そのままローリング状態で誘導弾を発射、画面上方へ逃げる。

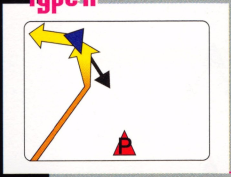
M02



Lexicon M5

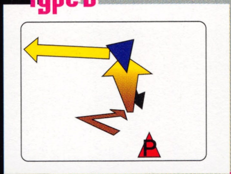
SCORE：700
耐久力　：10
AREA　：水中・都市（夜）

Type A



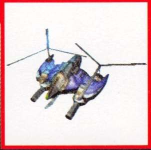
画面下方低高度より登場、画面上方に移動後急上昇して同高度へ。滞空しながらレーザー、ミサイル、誘導弾のいずれかで攻撃して逃げていく。

Type B



水面下に発光しつつ登場、ランダムに少し動いたあと急上昇して同高度へ到達。Aタイプと同様に滞空してレーザー、ミサイル、誘導弾のいずれかで攻撃して画面端へ逃げていく。

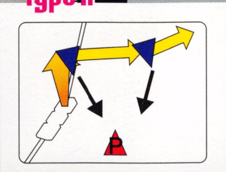
M05



Lexicon LE1R

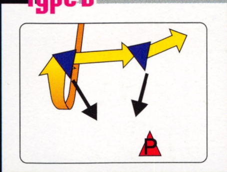
SCORE：1000(本体)
200(都市面のガトリング砲)
400(砂漠面のガトリング砲)
耐久力　：12(都市面の本体)
10(砂漠面の本体)
1(都市面のガトリング砲)
3(砂漠面のガトリング砲)
AREA　：都市・砂漠

Type A



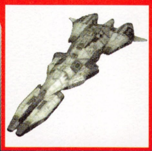
M00(P150)に搭載されて登場、発進して同高度へ上昇。滞空してガトリング砲で攻撃したあと画面逆側へ移動、再び滞空攻撃。そのまま画面外へ。

Type B



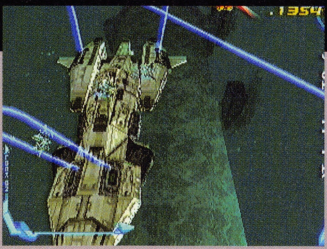
画面上方低高度から出現し、少し進んでから同高度まで上昇し滞空。あとはAタイプと同様の行動をとる。

M07



Lexicon α5

SCORE：1000(本体)
100(サイドカバー)
200(エンジン)
100(レーザー砲)
耐久力 ：3(本体)・1(サイドカバー)
1(エンジン)・1(レーザー砲)
AREA ：水中



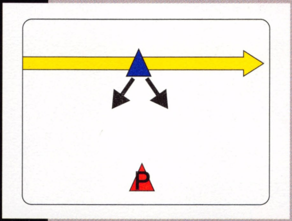
水中エリアのチューブ上に配置されており、大型ミサイル、レーザー、E02(P144)などを発射して攻撃してくる。各パーツは単体でも破壊できるが、本体を破壊すれば全機能を停止させられる。

M09



Lexicon δ4

SCORE：1000(砲台)
1000(ハッチ)
1000(羽)
耐久力 ：17(砲台)
7(ハッチ)
3(羽)
AREA ：高空

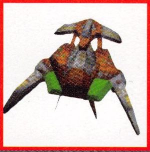


画面端同高度から登場。翼のパーツを開いてゆっくり画面内を横切りつつ、砲台から通常弾で攻撃。画面逆側端から逃げていく。

Notes

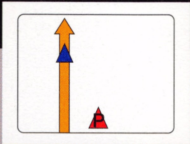
砲台を破壊すれば、その他のパーツとは関係なくM09全体を撃破することが出来る。また羽部分はハッチを破壊するとロックできるようになり、羽部分を破壊するとM09を破壊できる。

M10



Lexicon δ1

SCORE：1000
耐久力 ：3(高空面)
2(都市面)
AREA ：都市・高空



画面下方低高度から登場、画面上方へ逃げる。SPECIAL MODEでは後部よりE18(P146)が2～6機(配置・難易度により変化)発進。

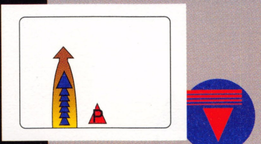


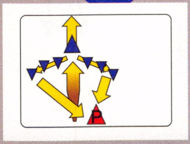
M17



Lexicon ε6

SCORE：2500(分離前)
2500(分離後、Aパーツ)
100(分離後、Bパーツ)
耐久力　：12(分離前)
12(分離後、Aパーツ)
1(分離後、Bパーツ)
AREA　：砂漠





◆Aパーツ



◆Bパーツ



画面下方同高度より登場し、急降下してマグマの中へ突入。その後マグマから再出現し同高度に上昇、滞空。A、Bパーツに分離しAパーツはそのまま画面上方へ逃げ、Bパーツは自機へ向かってくる。

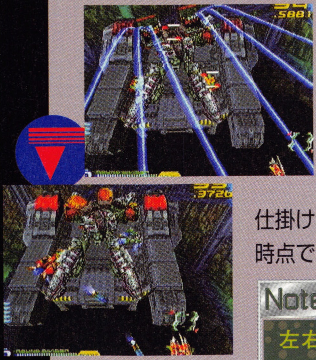
Notes 分離前はどこのパーツを攻撃しても全体のダメージとなる。

M20a



Lexicon γ4a

SCORE：2000(本体)
800(レーザーポッド)
500(ミサイルポッド)
耐久力　：10(本体)
6(レーザーポッド)
1(ミサイルポッド)
AREA　：砂漠



リフトに搭載されて登場、自機の前方、低高度に固定される。第1攻撃はレーザーポッドからのレーザー攻撃、次いでミサイルによる第2攻撃を仕掛けてくる。リフトが停止した時点で攻撃終了。

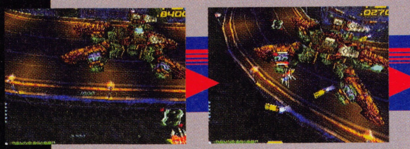
Notes レーザーポッドは左右1つずつ計2個、ミサイルポッドは各脚に1つの4個。

M20b



Lexicon γ4b

SCORE：3000(本体)
800(レーザー砲)
300(ミサイルポッド)
耐久力　：28(本体)
10(レーザー砲)
5(ミサイルポッド)
AREA　：都市(夜)





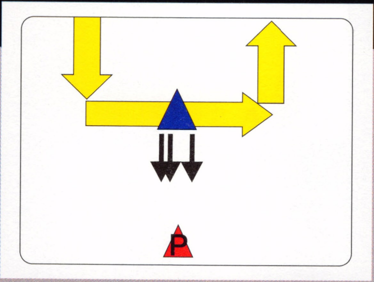
画面右側低高度に登場し、道路に沿って移動。ミサイル→巨大レーザー→レーザー→巨大レーザー→ミサイルの順に攻撃。道路が終わるとタワー根元のトンネル内へ逃げていく。

M21



Lexicon K9

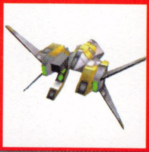
SCORE：500(本体)
300(リング部)
耐久力　：2(本体)
8(リング部)
AREA　：ホスト･砂漠



画面上方同高度から登場し、ゆっくり画面を横切りつつ通常弾で攻撃を仕掛けてくる。その後、画面逆側へ移動して一時滞空してから、画面上方へ逃げていく。

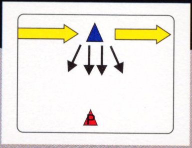
Notes　レーザー8発でリング部を破壊でき、その後レーザー2発で本体が破壊できる。

M31



Lexicon R4

SCORE：800
耐久力　：12
AREA　：高空･都市(夜)



画面上方端同高度から登場、ローリングしつつ画面中央付近へ。滞空して通常弾をバラまき、再びローリングしつつ画面逆側へ逃げる。



M32



Lexicon S-5

SCORE：300(本体)
100(砲塔部)
耐久力　：1(本体)
3(砲塔部)
AREA　：都市･砂漠･都市(夜)



画面低高度に登場し二連戦車弾で攻撃してくる。画面左下から現れ上方へ移動し、少し右に曲がって停止するタイプと道路に固定されているタイプがある。

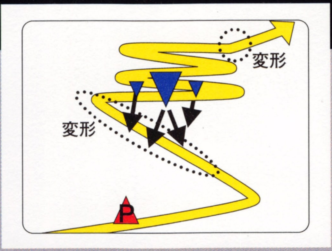
Notes　レーザー3発で砲塔部が破壊でき、その後レーザー1発で本体が破壊できる。

M44a



Lexicon φ1

SCORE：2000(本体)
　　　　1000(ビット)
耐久力　：38(本体)
　　　　7(ビット)
AREA　：高空



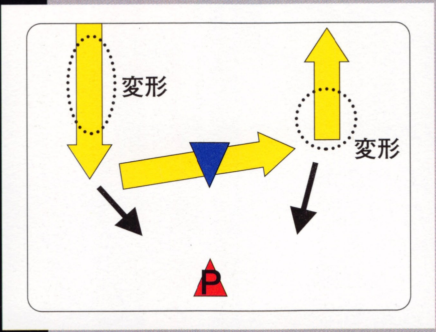
画面右下同高度から飛行形態で登場、画面上方に移動しながらロボット形態へ変形。左右に動きつつ肩のビットを分離、通常弾のバラまき(本体)＋レーザー(ビット)の同時攻撃を仕掛けてくる。その後ビットを収容し、レーザーをバラまきつつ画面左側から右側へ移動、飛行形態に変形し画面右上へ逃げていく。

M44b



Lexicon φ2

SCORE：2000
耐久力　：16
AREA　：水中



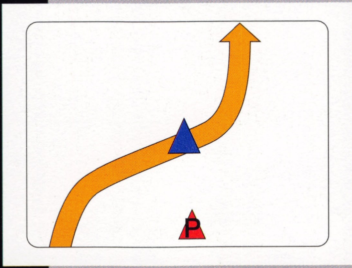
画面上方同高度より飛行形態で登場、ロボット形態へ変形しつつ画面中央付近へ移動。滞空しながら大型弾＋通常弾で攻撃し、画面逆側へ移動。再び滞空し、大型弾＋通常弾で攻撃、その場で飛行形態に変形。画面上方へ逃げていく。

アイテムキャリアー



Lexicon φ2

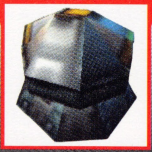
SCORE：1000(本体)
　　　　200(砲塔部)
耐久力　：13(本体)
　　　　1(砲塔部)
AREA　：ホスト・都市・高空・砂漠・水中・都市(夜)



画面下方低高度から登場し、画面を横切りながら上方へ移動。そのまま画面外へ逃げる。

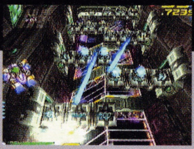
Notes　キャリア部分が壊れるまで本体にはダメージがいかない。

対空レーザー砲台

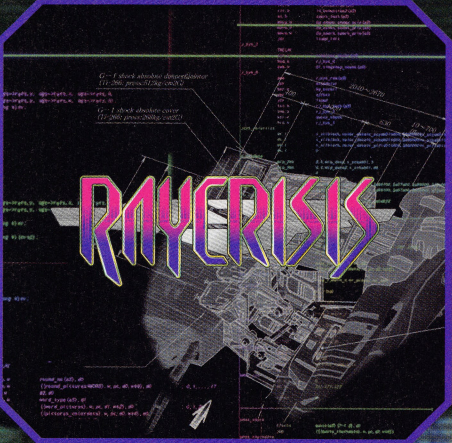


Syntax A-6

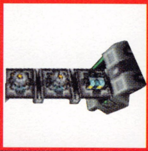
SCORE：200
耐久力　：1(本体)
　　　　　3(砲塔部)
AREA　：都市・砂漠



画面低高度に登場、位置は固定されている。ホーミングレーザーで攻撃を仕掛けてくる。



対空レーザー移動台



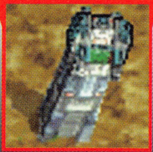
Syntax B-1

SCORE：100
耐久力　：3
AREA　：都市



都市エリア地下通路でシャッターの奥からスライドしてくる。上記の対空レーザー砲台を2つ搭載、根元のブロックを壊すと全体を壊せる。

大型レーザー砲台



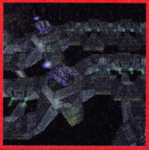
Syntax A-7

SCORE：200
耐久力　：1
AREA　：砂漠



砂漠エリア中盤に地中から登場。画面のスクロールに合わせて順に地表に現れ、レーザー攻撃をおこなってくる。

水中大型レーザー砲台



Syntax A-8

SCORE：100
耐久力　：3
AREA　：水中





水中エリア序盤に低高度から登場し二連レーザーで攻撃してくる。砲台を破壊すると左右の支えも破壊でき、その際E02(P144)が搭載されていたらそれも同時に破壊できる。

大型砲台



Syntax A-9

SCORE：2000(コア部)
500(アーム部)
耐久力　：7(コア部)
2(アーム部)
AREA　：都市(夜)



難易度高のとき、都市(夜)エリア・タワーの第1攻撃として登場する。通常弾バラまき→棒状レーザーアームを立ち上げて大型弾→棒状レーザーの順で攻撃を仕掛け、それが終わると画面下方へ逃げていく。中央コア部を破壊すると全体が破壊される。

大型ミサイル発射サイト



Syntax A-10

SCORE：100
(各発射口)
耐久力　：1
(各発射口)
AREA　：都市(夜)





難易度低のとき、都市(夜)エリア・タワーの第1攻撃として登場する。最初はハッチが閉じているが自機が定位置にくると開き、大型ミサイルを発射してくる。全ミサイルを撃つと攻撃終了、画面下方へ逃げていく。多方向レーザー砲台(P158)と表裏一体になっている。

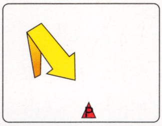


大型ミサイル



Phonemes Type-04

SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：水中・都市
(夜)



上記の大型ミサイル発射サイトやM07(P152)から発射される。画面低高度から急上昇、同高度に達したら、自機に向かってくる。

多方向レーザー砲台



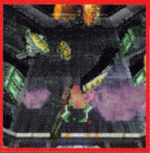
Syntax A-11

SCORE：500
(各砲台)
耐久力　：1(各砲台)
AREA　：都市(夜)



画面上方から登場、回転しながら自機の前に降下して停止。その後4つの砲台がせり出し、砲塔部が回転しながらレーザーを発射する。ひとつの砲台を破壊されると次が現れ、8つすべてを破壊されると攻撃終了。

隔壁の破片



Syntax B-1

SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：都市

M01(P151)が突き破っていく隔壁の破片。自機前方に展開する。

タンク

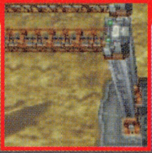


Syntax B-4

SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：砂漠

砂漠エリアの序盤、画面左側地表に5つ立っている。

ポール



Syntax B-3

SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：砂漠

砂漠エリアの中盤に登場。建造物a・bの左側に立っている。

建造物a／建造物b

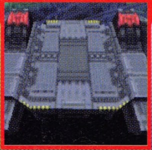


Syntax B-2a,b

SCORE：300
耐久力　：1
AREA　：砂漠

砂漠エリア中盤に登場。画面右側の地表に立っている。

リフト



Syntax B-5

SCORE：500
耐久力　：8
AREA　：砂漠

砂漠エリア中盤に登場。65秒以内に破壊するとE20が7機出現する。

誘導灯



Syntax B-6

SCORE：100
耐久力　：1
AREA　：都市(夜)

都市(夜)エリア序盤に登場。画面中央を占めるように9つ立っている。

敵一機あたりの侵食率上昇値

侵食率の上昇率は、画面外へ逃した敵の種類とエリアによって以下のように変動する。

敵の名前	上昇率	敵の名前	上昇率	敵の名前	上昇率
E01	1	E39	1	M31(高空)	8
E02 ※1	1	E50	1	M31(都市(夜))	5
E03	2	E51	0.5	M32(都市,砂漠)	3
E04	1	E52	1	M32(都市(夜))	2
E05	1	E53	1	M44a	10
E06	1	E54	1	M44b	0
E08	1	E55	1	対空レーザー砲台(都市)	1.5
E09	0.5	E60	1		
E12	1	E99	0	対空レーザー砲台(砂漠)	1
E14	1	M00	5		
E18	0.5	M01	15	大型レーザー砲台 ※5	1.5
E19	2	M02	5		
E20	0.5	M05	8	水中大型レーザー砲台 ※6	3
E20(砂漠面)※2	1	M07	5		
E30	0.5	M09	10	大型砲台 ※7	10
E32	1	M10(都市)	5		
E35	1	M10(高空)	3	多方向レーザー砲台 ※8	2
E36	1	M17	8		
E38	1	M20a	20	ハッチ ※9	1
E38(都市)※3	0	M20b	10		
E38(高空)※4	0.5	M21	5		

※1 ボス面のものは0%(上昇しない)　※2 垂直降下後、突撃してくるタイプ　※3 シャッターのところで下降するタイプ
※4 低高度で上昇弾を撃つタイプ　※5 地面から伸びてくるレーザー砲台
※6 壊すと周りも連鎖爆発するレーザー砲台　※7 タワー最初のリングの砲台群の中心
※8 タワー2番目のリングの回転レーザー砲台　※9 タワー2番目のリングのミサイルハッチ

侵食率増減に対する掛け率

これらの侵食率の基本値は侵食率とゲームの難易度により掛け率の補正がおこなわれている。以下はそうした補正計算の目安である。

難易度 低

侵食率	上昇率	下降率
0〜9%	0.84	1.00
10〜19%	0.815	1.00
20〜29%	0.79	1.00
30〜39%	0.765	1.00
40〜49%	0.74	1.00
50〜59%	0.715	1.00
60〜69%	0.685	1.00
70〜79%	0.66	1.00
80〜89%	0.64	1.00
90〜100%	0.62	1.00

難易度 普通

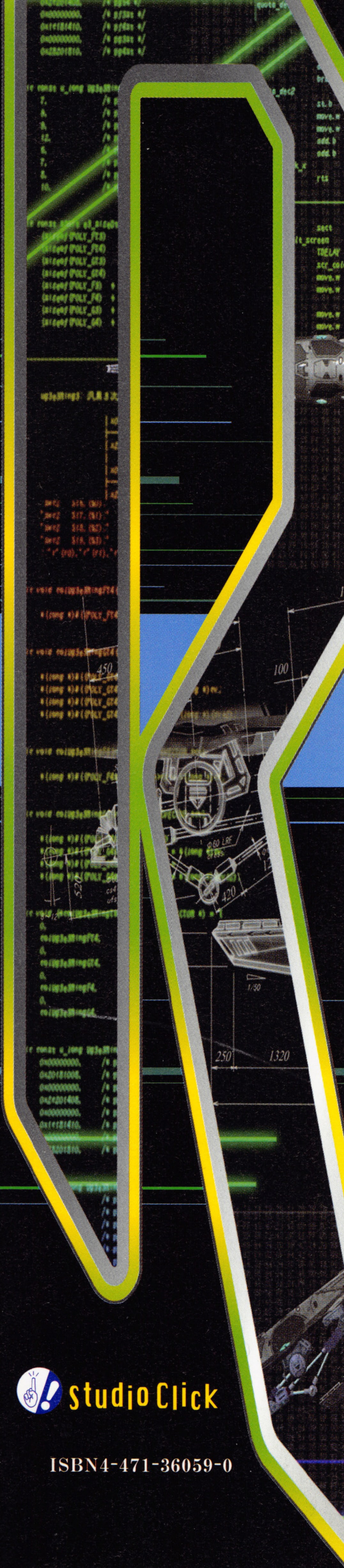
侵食率	上昇率	下降率
0〜9%	0.89	0.80
10〜19%	0.87	0.80
20〜29%	0.85	0.80
30〜39%	0.83	0.825
40〜49%	0.81	0.925
50〜59%	0.79	1.00
60〜69%	0.77	1.00
70〜79%	0.75	1.00
80〜89%	0.73	1.00
90〜100%	0.71	1.00

難易度 高

侵食率	上昇率	下降率
0〜9%	0.99	0.80
10〜19%	0.97	0.80
20〜29%	0.95	0.80
30〜39%	0.93	0.825
40〜49%	0.91	0.85
50〜59%	0.89	0.85
60〜69%	0.87	0.80
70〜79%	0.85	0.875
80〜89%	0.83	0.925
90〜100%	0.81	0.975

STAFF

GAME CREATE	山下 智久	（タイトー）
	中嶋 孝浩	（タイトー）
	菊池 正美	（タイトー）
	小塚 均	（タイトー）
EDIT＆WRITING	小澤 あづみ	（高橋書店）
	遠藤 智子	
	早川 知幸	
	鈴木 太郎	
TACTICS＆WRITING	大原 健一	（WR-01R・R-GRAY1担当）
	長澤 敏和	（WR-02R・R-GRAY2担当）
	崎山 義治	（WR-03担当）
CONTENTS DESIGN	眞末 浩子	
COVER DESIGN	井上 則人	（井上デザイン）
DTP	アクター	



高橋書店ゲーム攻略本シリーズ

レイクライシス 公式パーフェクトプログラム

RAYCRISIS PERFECT PROGRAM OFFICIAL EDITION

本書に掲載された文章、写真、イラスト等についての責任はすべて小社にあります。ゲーム内容についてのお問い合わせは一切受け付けておりません。ご了承ください。

落丁、乱丁は小社にてお取り替えいたします。
発行日、定価はカバーに表示してあります。

発　行　株式会社 タイトー
編集人　大久保　孝
発　売　株式会社 高橋書店
〒112-0013 東京都文京区音羽1-22-13
電話 (03) 3943-4525 (代表)
(03) 3943-4529 (編集)

studio Click

※本の内容についてのお問い合わせ、ご注文は高橋書店までご連絡下さい。　ISBN4-471-36059-0

TAKAHASHI SHOTEN GAME BOOKS

Perfect Program Official Edition



公式パーフェクトプログラム

Perfect Program Official Edition

TAKAHASHI SHOTEN GAME BOOKS

高橋書店

PlayStation

TAITO

発行／株式会社 タイトー
発売／株式会社 高橋書店

TAKAHASHI SHOTEN GAME BOOKS

完全攻略プログラム PERFECT CAPTURE PROGRAM!

ISBN4-471-36059-0

C0076 ¥1300E

9784471360597

高橋書店

定価：本体1,300円(税別)

1920076013003

公式パーフェクトプログラム
Perfect Program Official Edition

P.C.P. PERFECT CAPTURE PROGRAM!

Official

RAYCRISIS

99%!!

Fun! Fun!! Fun!!!

Shooting Game Maniax

RAYCRISIS

Perfect Program Official Edition

Shooting Game Maniax

RAYCRISIS Operation

vs Con-Human

255HIT!!

Extasy

TAKAHASHI SHOTEN GAME BOOKS 高橋書店

PlayStation

TAITO

発行／株式会社 タイトー
発売／株式会社 高橋書店